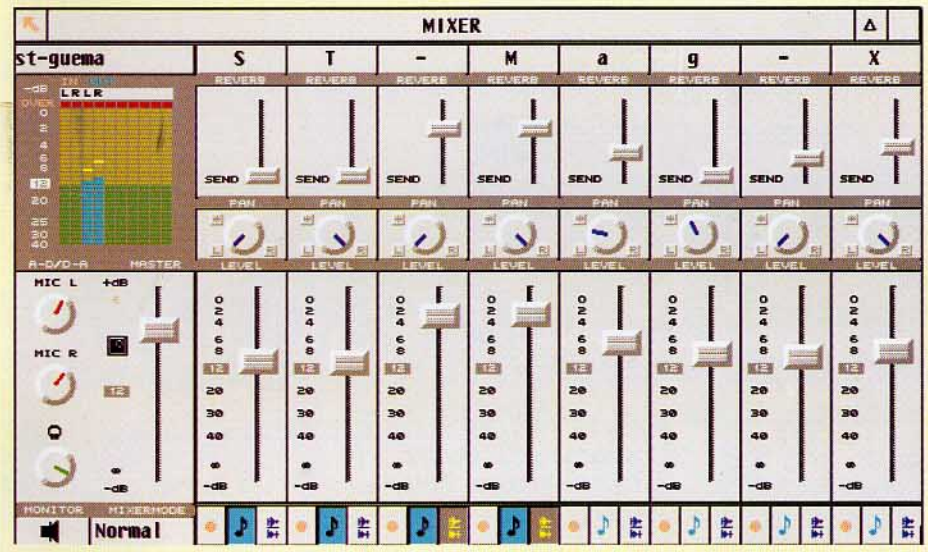
- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

n°114 - mars 1997 - 32 F

sommaire

l'évolution d'Evolution
les nouvelles du front
ce qui va changer pour ST MAGAZINE
QUICKCAM ST
LINUX 68 k (6)
EASE 5
MAGIC 5
MAGIC MAC 2
MAGIC PC
POV
EB MODEL 3
AUDIO TRACKER 1.62
la nouvelle synthèse 97
le courrier du coeur
le web du mois
le language html
whites stones
palettes sous PICCOLO
FRACTALS & ROSACES
où en est DA'S LAYOUT (3)
les courbes de gradation
C & ASM
décors pour AAZHOM KRYPT
en attendant le dégel
les sharewares du mois
OPERATION SKUUM

le retour d'AUDIO TRACKER



sur la disquette :

- décor pour AAZHOM
- CYBERDROME
- AUDIO TRACKER démo
- CD READER
- PLAY FLH
- listing POV
- VIDEO PAL/NTSC
- PACK LZH

découvrez la planète MAGIC

MAGIC
MAGIC MAC 2
MAGIC PC

OPERATION SKUUM

mission (impossible ?) sur FALCON

la QUICKCAM enfin sur ATARI

Belgique 250 FB
Suisse 10 FS
DOM 50 F
Luxembourg 225 FLUX

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 01.42 80 10 39 - Télécopie. 01.42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon Tower disque 1 dur 1 Go 16 MO	10590
Mise en Tower Falcon	1 990
Mise en rack falcon	1 990
Hades 68040/ 8Mo/ DD 1 Go	13 500
Hades 68060/ 16 Mo DD 1 Go	17 900
Hades 68040, 32 Mo 1.7 Go Cdrom, modem,Cd internet	16 400

MONITEURS

SVGA 14" haute résolution Noir et blanc compatible Cubase Notator Stf/Ste	1 890
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans
ATARI Falcon

NOUVEAUTES

Magic PC
1490 F

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	390
STE 4 Mo	590
Extension 16 Mo HADES	1 190
*Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	625

*nos cartes n'ont pas besoin de soudures ni de découpe du blindage pour etre intégrée dans les falcons

Carte extension Falcon 16 Mo équipée	1 490

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 1.2 Go fast Ide 3 1/2	1 590
Interne Falcon 1 Go IDE 2 1/2	2 390
Externe 340 Mo STF/STE avec Top link	1 790
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
CD externe Falcon/TT avec cable SCSI	1 590
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	2 990

Formaté partitionné prêt à l'emploi

Zip Iomega 100Mo	NC
Jaz 1Giga avec cartouche	4 100
La cartouche EZ Drive 135 Mo	170

REPARATION de tous vos matériels ATARI

DEMO

testez vos logiciels sur
LA STATION HADES

CARTES GRAPHIQUES / ACCELERATRICE

Mega STE TT Falcon	Téléphoner
AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

PROMOTION

PACK Internet
Comprenant Modem + moteur sur CD
1290

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Magic PC	1 490

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

*REPRISE
DE VOS JEUX ET LOGICIELS ATARI

*boîte d'origine et manuel exigées

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390
KIT Scsi Interne Falcon	490

SCANNERS

Scanner à main mono niveaux de gris	990
Epson GT 5000 avec driver ATARI	3500
Epson GT 9500	7 225

ACHAT et REPRISE de votre ATARI
Pentium 133 Mhz multimédia 6 890 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h30 à 17 h 30
Fermeture le lundi - Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande.
Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

ABONNEZ-VOUS

Recevez directement chez vous St Magazine avec sa disquette et profitez-en pour faire des affaires en or !!!

Abonnement nu

1 an : 352 F

2 ans (1 an d'adhésion au Club St offert) : 704 F soit 150 F d'économie

Abonnement PAO

Photoline + 1 an : 990 F soit une économie de 612 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement Loisirs

1 jeu parmi les suivants :

Falcon : Road Riot, Steel talons, Lamazap, Dino Dudes, Pinball Dreams, Sheer Agony, Opération Skuum, Radical Race, Aazhom Krypt

St : Stardust, Obsession, Substation, Sheer Agony

jeu + 1 an : 490 F soit une économie entre 131 F et 254 F

1 an supplémentaire (1 an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Abonnement musique

Voxx + 1 an : 990 F soit une économie de 352 F

1 an supplémentaire (un an d'adhésion au Club St offert) : 352 F en sus soit 150 F d'économie supplémentaire

Les demande d'abonnement sont à envoyer sur papier libre jointes avec le règlement (chèque, mandat...) à

La Terre du Milieu - 216, rue de l'Essert 74310 Les Houches.

Pour toute demande d'information tél 04 50 54 49 77

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu .
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Atelier Esope
Impression : Alatamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
François AUBOUX (RAGA)
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Florent GONDOUIN
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
David CURE
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Phillipe LAFARGUE
Benoit FERNANDEZ
Laurent POUILLEZ
Jean Pierre GUERIN

FABRICATION
Suivi de frabrication : Isabelle TEMPERA

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Tristan COLLET : 04 50 54 59 41

ABONNEMENTS
352 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Isavelle TEMPERA : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

Damned !

La grippe serait-elle financée par Microsoft ?

En effet non contente d'avoir mis hors-jeu la personne qui devait tester l'Hadès dans SVM en décembre, aboutissant à la petite "news" inexacte que l'on sait, elle vient de s'attaquer à La Terre du Milieu.

Quatre personnes terrassées (le mot n'est pas trop faible) durant le bouclage du magazine. C'est un vrai miracle s'il sort dans les temps.

Nous n'avons finalement pas mis les comptes-rendus des Atari Day's et Atari Messe faute de place, et pour le fait qu'ils seront sur le sujet du premier ST CD (magazine cd rom ST MAG) : les salons de l'année 96. Il faut dire aussi que deux mois après leur déroulement, une bonne partie de leur actualité se retrouve déjà dans nos colonnes sous formes de tests.

L'actualité est d'ailleurs particulièrement riche en ce moment comme vous avez pu le constater depuis le numéro 113. Le 115 devrait ne pas déroger à la règle avec en principe Image Copy 4, les horloges atomiques, le nouvel Hd Driver, la startrack, Zero X 2, le nouveau cd roms... Bref, de quoi alimenter vos lecteurs de disquettes des mois durant.

En attendant, on retourne se soigner, histoire de préparer un n°115 en meilleure forme que celui-ci.

Godefroy de MAUPEOU

LA BECANE	p.2, 7
ABONNEMENTS	p.3
CENTEK	p.9
PARX	p.11, p.37
ETILDE	p.13
IFA	p.15
LA TERRE DU MILIEU	p.17, 33, 49
3615	p.19
CLUB ST	p.43
BONNES ADRESSES	p.62
DISQUETTES DP	p.63
HADES	p.68

SOMMAIRE

éditorial / sommaire	p. 4
page disquette	p. 6
le tour du monde inf...	p. 8
l'évolution d'Evolution	p. 10
les nouvelles du front	p. 12
ce qui va changer pour...	p. 14
QUICKCAM sur ST	p. 16
LINUX 68 K	p. 18
EASE 5	p. 20
MAGIC 5	p. 22
MAGIC MAC 2	p. 23
MAGIC PC	p. 14
initiation à POV	p. 24
EB MODEL 3	p. 26
AUDIO TRACKER 1.62	p. 26
la nouvelle synthèse 97	p. 31
le courrier du coeur	p. 32
le web du mois	p. 34
le language html	p. 36
whites stones	p. 38
palettes sous PICCOLO	p. 39
FRACTALS & ROSACES	p. 41
où en est DA'S LAYOUT	p. 44
les courbes de gradation	p. 48
C & assembleur	p. 50
décors pour AAZHOM	p. 51
en attendant le dégel	p. 52
les sharewares du mois	p. 54
tableau DP	p. 59
OPERATION SKUUM	p. 60

magazine réalisé avec :

machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR, SLM 804

maquettage : CALAMUS SL 95, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures), flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL

rédactionnel : LE REDACTEUR 4+

comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur HADES 60

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°114 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Aux oeuvres Françaises ce mois-ci, mais une disquette bien remplie tout de même. N'oubliez pas de nous faire part de votre petit dernier si vous voulez participer activement à votre ST Mag.

Aazohm Krypt – Falcon

Un petit programme en relation avec l'article qui vous permettra d'intégrer vos propres décors dans ce jeu de combat. En prime, il est livré avec un nouveau décor !

Cyberdrome – Toutes machines ST Basse

Un jeu très complet dans lequel vous prendrez commande d'un aéroglisseur, le tout dans un univers en 3D. De très belle facture donc. C'est l'heure du Cyber...

Audio Tracker 1.62 – Falcon

La toute dernière version du fameux multipistes de chez Soundpool en démo rien que pour vous ! Pour vous remettre dans le bain, vous pouvez relire l'article du mois dernier.

CD Reader – Toutes machines

Un player CD aux fonctions très avancées et très beau. A vous de voir si vous l'adopterez comme player définitif !

Play FLH

Un joueur FLH.

Pov

Le listing du mois

Video PAL/NTSC – Falcon

Pour changer le signal PAL en NTSC, ou l'inverse. Cela peut s'avérer fort utile dans certaines applications vidéo. Pour les amateurs...

PackLZH – Toutes machines ST Moyenne mini.

Suite à de nombreux appels sur les difficultés à décompacter tel ou tel programme voici LA solution. Le principe est simple, il faut charger le fichier décompactable en mémoire plutôt que sur la disquette de destination. Ce système permet de décompacter des fichiers beaucoup plus gros mais nécessite 1 Mo de RAM et ne sert que pour les ST sans disque dur ni lecteur HD. Voici la marche à suivre :

1) préparez deux disquettes formatées
2) sur l'une mettez le pack LZH, sur l'autre ne mettez rien.
3) lancez le pack LZH
4) insérez la disquette de ST Mag. 5) à l'aide du sélecteur de fichier, choisissez le fichier à décompacter
6) et voilà, c'est parti !

Si ce qui est écrit plus haut ressemble à de l'hébreu pour vous, une Hot Line est possible au 04 50 54 59 41. Dans tous les cas, ne renvoyez une disquette à la Terre du Milieu pour échange que si vous êtes sûr à 200 % que c'est la disquette qui est en cause !!!

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Tél . (33) 01 42 80 10 39 - Fax. (33) 01 42 80 61 46

LA BéCaNe

LES LOGICIELS **ATARI**

Achats, reprises de jeux et logiciels d'occasions

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	690
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
maj Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Graal base SGBD	390
Graal calc tableur	390
Graal Graph grapheur	390
Graal Xpert + P logo système expert	250
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus SL version93	1390
Calamus SL version 95	3850
Calamus Windows 95	1390
maj 1.09 vers SL	NC
maj S vers SL	NC

LE DESSIN

Le Dessinateur	150
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	990
Néon 3D	1490
Arabesque 2	990
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150
Photo Line	1250
Rainbow	590

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	390
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890
La gestion commerciale	990

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	649
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	380
Magic C	799
Scsi TOOLS	390
Magic MAC	1490
Magic PC	1490

LES JEUX

Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Sheer Agony	240
Pack Paris Dakar+ Lorna	120
Demoniak St/Ste	120
Smash ST/Ste	120
International Tennis St/ Ste	100
Team	290
Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	160
Epilepsie	160
Multibrique	290
Aazonm (Falcon)	290
Moon speeder	260
Esprit	250
Steel Talon (falcon)	200
Radical race (Falcon)	290
Voodoo ST/STe	120

LES CD

Unix system pour Atari	290
Complete mint	290
Clipart	250
True Type font	250
Midi magic	190
Whitheline	290
Calamaximus	290
Bird of prey	190
Atari componium	190

PERIPHERIQUE CABLES

Joystick	100
joystick mega jet	150
Joystick infrarouge	190
Track ball	290
Souris	150
Prolongateur joystick 2m	80
Crawly Crypt 2	250
Crawly crypt archive	330
Clipart atari	290

LA MUSIQUE

Quincy	890
Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Xenomorh II	590
Tos 2.06	240
Platon	990

A nos clients SYMPA...

Certains produits, suite à leur épuisement de stock ou leur lancement sur le marché, peuvent mettre du temps à nous parvenir. Merci d'en tenir compte.

DISPO
Inernet sur CD
190 F

BON DE COMMANDE (12/96)

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Total TTC :

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française contre remboursement 100.00 francs

n° de carte bancaire : | | | | | | | | | | | | | | | | Expire le : | | | |

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Pays : .....

Signature

*Dans la limite des stocks disponibles

APAK COMMUNIQUE

"Depuis le 01/01/97, la société APAK a été transférée à PARIS au 66 boulevard Voltaire, dans les mêmes locaux que la société FORUM INFORMATIQUE MUSICALE connue sous le nom de M.M.S.

Mr Gérard KANY, gérant de la société APAK, a pris par là même la gérance du magasin MMS en réorientant sa stratégie vers l'informatique musicale et la Techno.

La société MMS est tout spécialement spécialisée dans la Techno et l'audionumérique sur les différentes plates-formes informatiques à laquelle la société APAK apporte sa compétence sur les produits ATARI, C-LAB et HADES (réparation, intégration, extensions...) et leur intégration dans des racks et tours (PC compris).

Elle importe et distribue les produits CREAMWARE, WALDORF, DOEPFER, TECHNOSAURUS, KENTON, SOUNDPOOL, DDD, EMES.

Vente des différents produits des marques FRIENDCHIP, YAMAHA, NOVATION, STEINBERG, EMAGIC, ROLAND, etc...

Bien sûr, vente aussi des produits informatiques C-LAB, HADES, MAC et PC avec les différentes interfaces musique attenantes."

Voilà donc pourquoi les ceusses qui se sont rendus à VILLEJUIF début Janvier ont trouvé porte close. APAK existe toujours mais en plein PARIS maintenant.

Au fait, savez-vous que l'on dit APAK et non l'APAK comme je l'ai si souvent écrit. Toutes mes excuses à Gérard KANI et son équipe pour cette "articlalisation" outrancière. En attendant, ST MAG souhaite tous ses voeux de réussite à G.K. pour ce nouveau pari.

SOUNDPOOL CARTE L'HADES

Ca y est ! Soundpool a terminé sa carte son pour l'Hadès. En fait elle est même multi machines puisque c'est une carte PCI qui ne cherche pas une quelconque compatibilité Falcon, mais une puissance optimale quelle que soit le type d'ordinateur au bout : PC, MAC PCI ou bien HADES. Elle devrait être présentée fin Février à Frankfurt avec un logiciel pour l'Hadès.

Quelles caractéristiques ? Le mystère est complet ! Il faudra sans doute attendre la fin du mois pour être fixé.

D'ailleurs c'est la période où la STARTRACK devrait être dispo pour le grand public.

Février sera-t-il le mois du son pour l'Hadès ?

JAM, CA BOUGE

Les JAM se modernisent.

Les versions simples ont changé de boîtier pour un plus bel habillage : coffret métallique plus pro et sérigraphie de série.

Les versions pro ne sont plus qu'un seul modèle "updatable" très facilement. Vous avez un 8 OUT et voulez le passer en 8 IN 8 OUT. C'est très simple, il suffit de l'ouvrir, d'enficher une carte 8 In, de refermer et de changer la façade. Tout cela prend quelques minutes et il est même possible de passer un 2 IN en 8 OUT.

La longueur de câble s'est un peu agrandie et Roger JONSSON (l'auteur des JAM) s'est rendu compte par la même occasion d'un problème de phase sur les tous premiers 8 IN 8 OUT vendus. Ce problème se produit lorsque l'on branche les 8 OUT dans les 8 IN (insertion d'effet par exemples) et uniquement avec CUBASE AUDIO.

Si vous avez ce problème, prenez contact avec La Terre du Milieu au 04 50 54 59 41.

HD DRIVER 6.2

Le nouvel HD DRIVER est arrivé avec sa cohorte de nouveautés :

– changement de type de partition sans affectation des données. Ainsi une partition GEM pourra être convertie en partition LINUX "LNX" etc.

– gestion des erreurs de lecture et d'écriture améliorée avec un système de tentative d'accès réglable.

– possibilité d'éjecter les médias amovibles simplement avec un jeu de touche type ‹Shift›‹Control›‹X› où X caractérise une des partitions de ce média.

– HDDRCONF permet maintenant la paracage et l'éjection de médias.

La mise à jour est gratuite contre la disquette originale et une enveloppe timbrée pour le retour.

MODULES ANIMATION M&E

Deux nouveaux modules M&E d'animations sont disponibles sur le web et les BBS de Parx. Il s'agit de FLH et SEQ aux noms si évocateurs que je n'ai pas besoin de vous expliquer à quels formats ils se destinent.

web PARX :

http://www.parx.fr

WEBSPACE

Ca avance et la version entre nos mains a sacrément pris de la bouteille. A vrai dire il doit être possible de l'acquérir aujourd'hui les yeux fermés. Test le mois prochain en principe.

IMAGE COPY EST SORTI

Pour ceux qui ne le savent pas encore, IMAGE COPY est enfin sorti en français (doc et logiciel). Ce super utilitaire graphique permet d'imprimer de visualiser sous forme de catalogue, de voir, de retoucher... vos images à une vitesse et une qualité qui vous surprendront et ce d'autant plus que le programme est extrêmement intuitif d'emplois.

Il tourne en PRG ou en ACC et est dispo à La Terre du Milieu pour 490 F. Qu'on se le dise !!!

H2O, C'EST MARC ET PAS TRISTAN

Coquille le mois dernier, j'ai signé l'article de Marc ABRAMSON sur H2O du nom de Tristan COLLET. Gasp, et Marc qui était si fier de son article !!!

NVDI ET4000 EST DISPO

NVDI 4 pour ET 4000 (HADES, MEGA STE avec carte graphique, MEDUSA...) est enfin dispo et l'accélération est telle que franchement celui qui a un HADES aujourd'hui sans NVDI ET 4000 gaspille beaucoup de puissance dans la nature...

DRIVERS M.AGOPIAN

Les drivers de Mathias AGOPIAN et Thierry RODOLPHO ont été revus et tournent maintenant très bien avec les nouvelles normes NVDI, donc le module VDI d'Adequate System pour Calamus SL.

STRATOS SORT LE 26 MARS

Le "PFM magazine" sort en kiosque le 26 Mars prochain. Intégralement en noir et blanc mais avec un cd rom interactif (l'interface développée pour celui de ST MAG), il coûtera 40 F.

Attention, la diffusion sera restreinte (10 000 ex.), n'hésitez pas à le chercher ailleurs que dans "votre village".

RETOUR SUR LA COMMUNICATION DU "FORUM"

En dehors des articles de SVM, nous avons appris avec plaisir que le Forum des Applications Atari avait été cité dans différents magazines suite à notre travail de communication.

C'est ainsi que PC TEAM, CREATION NUMERIQUE et PLUG IN, parmi les médias portés à notre connaissance, ont répercutés les dates du salon avec un passage sur l'Hadès. Qu'ils en soient profondément remerçiés ? cela est sans aucun doute une des raisons du grand succès de ce salon.

LA CENTRUBO II QUASI TERMINE ?

Un coup de fil de Rodolphe peu de temps avant le bouclage, nous faisait état des derniers avancements de la CENTURBO II. Celle-ci tournerait enfin, hormis quelques problèmes avec la TT RAM. Les résultats enthousiasment Rodolphe et nous mettent l'eau à la bouche. Vivement qu'elle arrive en test !!!

Godefroy de MAUPEOU

4, Avenue St Exupery - 60180 NOGENT S/OISE
Du mardi au samedi sur RDV uniquement !
de 12 à 19 Heures
Tél.: 03 4474 6330 Fax : 03 4474 6340

Hotline pour développeurs : 03 4474 6330 de 21 à 23h

Accès train : CREIL : Grande ligne ou RER D

CENTurbo I 890 Frs.
Evolution II
LA carte accélératrice du Falcon !
Redécouvrez CUBASE Audio et STUDIO SON en TURBO !
La puissance globale est multipliée par 4 avec le BUS et le CPU à 25 MHz, les COPRO, DSP et VIDEL à 50 MHz
Une commutation logicielle permet de choisir à tout moment entre le mode NORMAL (Falcon d'origine à 100%) et le mode TURBO.
Le mode TURBO est utilisable en VGA mais aussi avec les moniteurs SM124/5 et RVB/TV.
La quasi totalité des logiciels fonctionnent en TURBO, y compris la plupart des jeux.
La CENTurbo s'intègre discrètement dans le boitier d'origine et ne gène aucune autre carte.
Conçue et fabriquée par CENTEK, elle a été pensée pour une installation très simple (9 fils à souder) et rapide (30 minutes).
Une notice permet à tous ceux qui savent tenir un fer à souder, une installation sans risque et une Hotline technique reste à votre disposition en cas de doute... ou de problème.
Fournie avec les logiciels CENTscreen et CENTvidel.
Le logiciel CENTscreen permet de travailler dans des résolutions étendues comme, par exemple :
896*672*16/256 à 66Hz
1024*768*16/256 à 99Hz (entrelacé)
1024*768*16/256 à 55Hz (non entrelacé)
640*480*TC à 66Hz (non entrelacé).
CENTscreen intègre un économiseur d'écran compatible ENERGY-STAR et les modes Virtuels qui fonctionnent avec CUBASE Audio ! Imaginez une partition de 4000*2000 dans laquelle vous vous déplacez par scrolling (hard)!
Avec le logiciel CENTvidel, vous pouvez modifier ou créer vos propres modes vidéo avec la plus grande simplicité.

Prix spécial de 600 Frs pour les développeurs !

Pose en 48 heures 200 Frs
Pose immédiate sur RDV 300 Frs

CENTscreen
Le Logiciel de Résolution 190 Frs

COPRO 68882-33 300 Frs
Ce modèle supporte la fréquence des CENTurbo

RAM
CENTram 14 nue 340 Frs
La plus célèbre des cartes mémoires Falcon.
Passez à 14 Mo avec une SIMM 32 Bits standard.
CENTram 14 équipée 990 Frs

CENTram ST nue (notice) 390 Frs
Pour passer votre STF ou MST1/2 à 4 Mo avec une SIMM 32 Bits standard de 4 Mo.
CENTram ST équipée 590 Frs

STE à 2 Mo (2 SIMMs 1Mo) 300 Frs
STE à 4 Mo (4 SIMMs 1Mo) 600 Frs

TT030 2Mo ST-Ram 600 Frs

CENTram TT 030 nue 690 Frs
Carte 2 SIMMS 32 Bits pour 4 à 64 Mo de TT-Ram

CENTurbo II 2290 Frs.
Cette carte réunit tout ce qu'il manque au Falcon !!
Elle reprend toutes les caractéristiques de sa petite soeur avec en plus :
Un nouveau CPU 68030 32 Bits à 75 MHz
Un support COPRO 68882 vous permet de réutiliser votre COPRO 33MHz à 50 MHz et en 32 Bits !
Un support de SIMMs 32 Bits standard vous permet, enfin, d'avoir de la TT-RAM (4, 8 , 16 ou 32 Mo) accédée 20% plus vite que sur un TT !
Superbement dessinée, la CENTurbo II s'intègre DANS LE BOITIER D'ORIGINE en s'enfichant dans le SLOT BUS et ne nécessitant que 10 soudures. Le Slot BUS est reporté pour vos anciennes cartes et étendu en 32 Bits Data, Adresse et signaux du 030 (doc disponible pour les développeurs !)
La CENTurbo II est capable de piloter 2 cartes ISA, en lui insérant un câble adaptateur au bout duquel se trouvent 2 SLOTS ISA. Sur ces slots seront bientôt proposées une carte VIDEO et une carte ETHERNET.
Enfin la CENTurbo II possède un emplacement pour une FLASH EPROM de 64 Ko qui intégrera le BOOT du nouveau système d'exploitation DOLMEN prévu pour les ordinateurs PHENIX 040/060.

CENTurbo II sans ram 2290 Frs
+ 4 Mo + 200 Frs
+ 16 Mo + 650 Frs
Adaptateur ISA + 390 Frs
Fourni avec drivers pour carte VIDEO (type ET4000) et carte ETHERNET (type NE2000).
Pose en 48 heures 200 Frs
Pose immédiate sur RDV 300 Frs
Prix spécial pour les développeurs !

MODIFICATION AUDIO FALCON
Changement entrée MICRO en entrée LINE
Suppression du BASS BOOST en sortie
Pose 4 CINCH 400 Frs

REPARATIONS
de toute la gamme du ST au Falcon.
Pièces détachées. Des années d'expérience !
Testez nous ! Devis GRATUIT
Forfait hors pièces 48H ST/E - Mega ST/E 300 Frs
Forfait hors pièces 48H TT030, Falcon 030, Stacy 400 Frs
Forfait IMMEDIAT sur RDV +100 Frs

TOS
TOS 2.6 pour STE/MSTE 190 Frs
BITOS 1.62/2.6 pour STE 290 Frs
MODE 2.6 100 Frs
Petit circuit pour utiliser un TOS 2.6 sur STF et MST.
Fonction BITOS avec l'ancien TOS en 2 boitiers (notice).
MODE 2.6 + TOS 2.6 290 Frs

MODE HD
Petit adaptateur pour utiliser un lecteur 1.44 Mo sur STF/E et MST. Avec notice de montage. 190 Frs
Contrôleur AJAX 190 Frs
Lecteur 1.44 (compatible ST) 250 Frs

COMPO Micro Vidéo BELGIQUE +32.82.61.45.51 sur FALCON

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Publicité non contractuelle

l'évolution d'EVOLUTION

Vous avez sans doute déjà « lu » l'existence d'Evolution dans ST Magazine (mais si, dans les numéros : 103, 104, 106 et 113) ou dans un Fanzine, mais qu'est-ce donc en réalité ? Evolution est un organisme de soutien et de promotion des ordinateurs compatibles ATARI. Nous souhaitons aider tous les professionnels de l'ATARI à continuer à offrir un service et des produits de qualité aux utilisateurs (dont nous sommes). Vous allez pouvoir suivre le travail d'Evolution au fil des mois grâce à cette rubrique de ST Magazine offerte par la Terre du Milieu (sans qui Evolution n'existerait pas !) (NDLR : tu nous prêtes un bien grand pouvoir ! ! !).

Ce mois-ci

Ce mois-ci je vais vous présenter (ou plutôt vous représenter) la principale action d'Evolution pour le moment c'est-à-dire le "fichier de compétences". Je rappelle donc brièvement, que ce fichier est élaboré avec votre participation et réunit vos compétences. Il permettra aux éditeurs/développeurs (et autres...) de trouver plus facilement des collaborateurs compétents parmi vous. Le fonctionnement est simple, vous répondez "soigneusement" aux questions posées plus loin, et lorsqu'un groupe de développeurs recherche quelqu'un comme vous, nous vous contactons ; facile, efficace !

C'est très utile car les développements sont souvent stoppés voire abandonnés par manque de temps ou de personnel, ou même parce qu'il manque simplement un petit coup de main extérieur. C'est utile aussi car ce fichier permet à ceux n'ont pour le moment qu'un projet, de le concrétiser avec l'aide des membres du fichier de compétences. Voici les questions auxquelles il vous faudra répondre pour faire partie de ce fichier :

Nom, Prénom, Adresse complète, N° de téléphone, votre pseudo Minitel s'il y a (et le nom des serveurs), votre adresse E mail s'il y a, âge ;

Précisez vos aptitudes (et vos réalisations surtout) dans les différents domaines suivants : programmation (précisez le langage), Graphisme (3D, PAO, etc...), Musique (Chant, instruments...), Programmation DSP, Electronique, Publicité (marketing pour utiliser un anglicisme), Communication, Traduction, Jurisme, Management, Autres (alors là, tout et n'importe quoi, tout peut-être utile : Pilote d'hélicoptère, clown, acteur, dompteur, imitateur, plombier...) ;

Précisez ce qu'il manque sur ATARI d'après vous dans les domaines suivants : bureautique, Graphisme, Musique, Jeux, Communication, PAO, CAO en général, Hardware, Autres ;

Expliquez-nous quels sont vos projets sur ATARI ;

Enfin précisez votre configuration.

Couchez tout cela sur papier libre et envoyez le tout à Evolution (adresse à la fin de l'article).

Si au contraire de vous inscrire dans le fichier, vous recherchez un (ou des) collaborateur(s), envoyez à la même adresse le type de compétences que vous recherchez, et pour quel projet (n'oubliez pas de joindre vos coordonnées !). Notez que désormais il est demandé une participation aux frais d'envois sous la forme de 3 (ou 4) timbres au tarif en vigueur (3 Frs en l'occurrence aujourd'hui), merci de respecter cette règle...

Il ne faut pas oublier non plus que les premiers inscrits au fichier ont fait l'objet d'un tirage au sort, parrainé par de nombreux éditeurs, voici donc la liste des gagnants classés par ordre alphabétique des mécènes :

Grâce à BA info, FLOCH Denis gagne 400 Frs de réduction sur l'achat de CLOE.

Grâce à COMPOSCAN France, DELAVOIX Jacques gagne le logiciel Musicom 2 ; BARRET Julien gagne le CD NeoN Animagination Premium Class Edition ; BOUDET Frédéric gagne 20 % de réduction sur NeoN 3D ET 10 % de réduction sur Arabesque 2 OU Gemulator 95 OU Exposé OU Apex Media OU Pixart 3.

Grâce à ETILDE, GRANGEAT Alain gagne le logiciel Le Rédacteur 3 ; LOMBARD Eric gagne les logiciels Le Dessinateur et Le Dessin Technique.

Grâce à OXO Concept, VALERY David, MAUSSAND Franck et KLEINHENTZ Damien gagnent un Booster Vidéo chacun.

Grâce à PARX, RAMSKINDY Patrick gagne les logiciels Les Animaux et Les Dinosaures ; LOSSOUARN Yann gagne les logiciels Multibrique et Shapes ; FRKA Klaus gagne le logiciel Epi-Lepsi ; CORNOT

Pascal gagne 20 % de réduction sur D2M ou D-FORM ou EDC ou CD-Recorder.

Grâce à LA TERRE DU MILIEU, GIOVANELLI Sergio gagne le logiciel Rainbow 2 ; NASKAS Christian gagne le Guide de l'ATARI et le CD La Haut les Murailles. Par ailleurs, MAUSSAND Franck gagne aussi un CD-Master et le CD Space mission, offerts par LA TERRE DU MILIEU qui a choisi son projet RED (Remote External Drive, qui permettra de piloter son ATARI à distance, à travers une ligne téléphonique...) comme projet le plus utile pour le monde ATARI (parmi ceux proposés).

La recherche du mois :

Tous les mois, si possible, nous présenterons un projet pour lequel des collaborateurs sont recherchés. Ce mois-ci il s'agit de la réalisation d'un composeur HTML WYSIWYG entièrement sous GEM, basé sur ceux qui existent sur SGI (Silicon Graphics !), ce composeur devra être capable de travailler on-line via FTP, Telnet, devra aussi être multitache et permettre l'utilisation des browsers WEB. C'est Pascal NOWAK qui est le responsable de ce projet, et il recherche des collaborateurs qui soient de BONS programmeurs en C et en assembleur 68OXO, sachant parfaitement manier le GEM et si possible très à l'aise avec les protocoles de réseaux.

Si vous vous reconnaissez dans ce bref portrait, contactez Pascal à l'adresse suivante :

NOWAK Pascal
45, Avenue Jean Jaurès,
94110 ARCUEIL
Tél. : 01.49.85.99.87
E-Mail : nowack@imaginet.fr

Voilà, c'est fini :

C'est tout pour cette fois, si vous souhaitez nous contacter pour nous donner un coup de main (bonnes volontés bienvenues), pour nous envoyer votre contribution au fichier de compétences, pour une recherche de collaborateurs, ou pour des suggestions, des informations, envoyez-nous un courrier à :

MARNE Bertrand
13, Rue du 4ème Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS
(si vous désirez une réponse, envoyez une enveloppe timbrée à votre adresse merci...)

La fois prochaine, nous vous présenterons d'autres développeurs à la recherche de collaborateurs, les autres actions d'Evolution, et plein d'autres bonnes choses.

Au mois prochain !

Bertrand MARNE

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

GRAPHISME

D2M : ..... 690 F
La référence en matière de dessin bitmap sous GEM
DFORM : ..... 450 F
Morphing & Warping, créez vos animations FLC, QuickTime etc.
● Du ST au Falcon030, compatibles Medusa, Hades, GEMulator et MagiCMac. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

QUiNCY

Le premier Home-Studio Virtuel !

Enregistreur audio-numérique 8 pistes pour Falcon030.
Transport de bandes – Punch-in/out.
Véritable table de mixage intégrée, avec 2 effets par piste, Remix, édition des échantillons, gestion de blocs, lecture synchrone de l'audio et du MIDI, enregistrement d'une ou deux pistes analogiques ou numériques etc.

Compatible JAM !

QUiNCY .. Mise à jour de la version 1.5 : 150F ..... 990 F

CD-RECORDER

Créez et distribuez vos propres CD-Audio ou CD-ROM. Archivez toutes sortes d'informations, photos, sons, bases de données, etc. Un logiciel indispensable pour les petites productions de CD-Audio et la préparation de Masters ! Fonctionne sur ATARI TT030 et Falcon030.

CD-Recorder + CD-Copy ..... 1 900,00 F
HP 4020ie + CD-Recorder ..... 6 290,00 F
Yamaha CDE100 + CD-Recorder ..... 6 900,00 F
Philips CDD2000 + CD-Recorder .. PROMO .. 4 490,00 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

Fargo FotoFUN! (papier photo) ..... 290,00 F
BJC 600/610, Epson Stylus Color / Pro ..... 211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C ..... 180,90 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document... (☞ Imprimante ☏)

SCANNERS

Scanner Mustek 600SP II A4 16M coul. ..... 2 890 F
Scanner Mustek 800SP II A4 16M coul. ..... 3 260 F
Offre Spéciale ☞ Scanner + D2M ..... ☏

PARX
PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70

INTERNET • http://www.parx.fr

PICCOLO est une version réduite de D2M
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner – imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

les nouvelles du front

Vous voulez un équipement pour faire du traitement de texte à petit prix ? Pensez à la solution Atari + Le Rédacteur ! C'est ce que nous dit en substance Pierre Gaudron responsable de la société Etilde. Et il n'a pas tout à fait tort. Car les solutions PC sont toujours très chères, alors qu'une solution Atari neuve ou d'occasion permet d'avoir un équipement confortable à bas prix...

Discussions avec Etilde

Cette société est basée à Toulouse dans le Sud de la France. Elle travaille depuis de longues années sur Atari et vous la connaissez à travers quelques programmes célèbres comme le Rédacteur ou Papyrus. P.Gaudron nous explique : "Nous n'avons aucun logiciel porté d'Atari vers PC à part Le Comptable". Toutefois, l'équipe d'Etilde a quand même mis un pied dans le monde du PC et l'échange entre ces deux plates-formes s'accentue.

"Lexical est un dictionnaire de définitions avec synonymes marchant sur Windows qui va être adapté sur Atari pour le Printemps 97". Pour une fois qu'un logiciel est porté du PC vers l'Atari ! Toutefois Etilde travaille encore beaucoup sur Atari ! "Etilde a fait un meilleur résultat cette année que l'année dernière". Pourquoi ? Parce que la folle course du PC n'intéresse pas vraiment les porte-monnaie.

"Beaucoup de gens restent sur Atari car cela évolue beaucoup moins vite que sur PC"... Je vous le disais ! De plus, comme nous l'avons constaté le mois dernier, le marché d'occasion est très vivant.

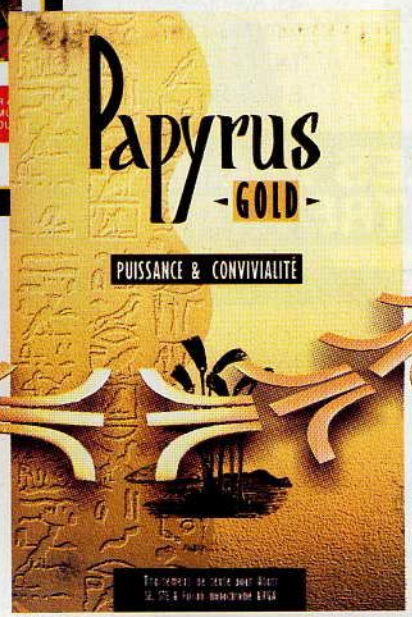
"Il y a un très gros marché de l'occasion sur Atari car cela coûte beaucoup moins cher qu'une solution PC !" ajoute P.G.

Les musiciens reviennent du PC vers l'Atari.

"Les musiciens reviennent sur Falcon car le PC est beaucoup trop cher (cartes Direct To Disk, etc...)" (N.D.L.R. : il y a aussi la question primordiale de la stabilité du système, indispensable à toute séance de studio et qu'on n'arrive pas à retrouver sur PC). Ce n'est donc pas une rumeur ! Les musiciens quittent les solutions PC pour des solutions Atari ! Après APAK, M. GAUDRON confirme cet état de chose. Une preuve supplémentaire de la vivacité de ce marché sur notre machine. Et je pense que l'avenir ne décevra pas les possesseurs de Falcon voulant faire de la musique. Les logiciels de Direct To Disk, d'Effets, de traitements de Samples sortent les uns après les autres... Merci M. Tramiel de nous avoir mis d'office un DSP dans le Falcon !

Les produits d'Etilde à venir

Apparemment, Etilde aime bien le printemps car quelques produits vont sortir de la ville rose dans les mois à venir.



– Adaptation de la gamme GRAAL sur les nouvelles machines Atari
– transfert RTF –› LIB (présenté au salon)
– PAPYRUS 5
– Lexical

L'avenir tout court...

"La Be Box est une très belle machine... qui n'a aucun avenir, ce n'est pas qu'elle n'est pas viable mais personne ne pourra se passer de Microsoft".

Dure mais réelle constatation. La domination commerciale de Intel-Microsoft est telle que l'on se demande qui, à part les Networks Computers pourra venir à bout de ce duo. Mais nous avons une bonne place à prendre au milieu de ce taudis commercial...

"Word n'est pas le meilleur traitement de texte, le PC n'est pas la meilleure machine..." constate Pierre GAUDRON mais "c'est la machine la plus présente."

Sur l'avenir du Falcon, P. GAUDRON exprime ses voeux pour 1997 :

"J'aimerais que OXO réussisse leur carte Falcon évolutive... cela permettrait aux constructeurs de faire du Falcon à la carte..." Cette idée me plaît beaucoup ! Je vous explique pourquoi : on sort d'une optique C-LAB et carte Falcon Atari. C'est un avis personnel mais il me semble qu'avec une nouvelle carte mère, on assure au minimum le stock de carte mère et la réparation rapide ce qui n'est pas vraiment le cas de C-Lab. En fait, OXO nous prend en quelque sorte une assurance vie !

"Voyant que Centek ne faisait rien, OXO a décidé de sortir sa carte, on ne voit pas encore la Centurbo 2 (N.D.L.R. : Centek travaille d'arrache pied, seulement ce type de type de projet prend un temps fou, et il semble que le proto de la Centurbo 2 tourne maintenant à 90%), à quand le nouveau système ?" s'interroge M. GAUDRON. Peut-être devons nous laisser le temps à cette jeune société de prendre son rythme. Ne tuons pas quand même les nouveaux créateurs mais OXO a pris une bonne décision !

Conclusion

"Il y a moyen de tenir un marché restreint mais vivant !" explique M. GAUDRON. "Les utilisateurs doivent choisir la machine qui leur convient le mieux..." et je ne vous cache pas que l'Atari fait partie de la liste des machines potentielles !

Je vais de surprise en surprise en voyageant (virtuellement) dans l'univers Francais de l'Atari. Beaucoup de sociétés travaillent encore sur Atari !

Mais on ne le sait pas ! (C'est le pourquoi de cette rubrique me direz vous).

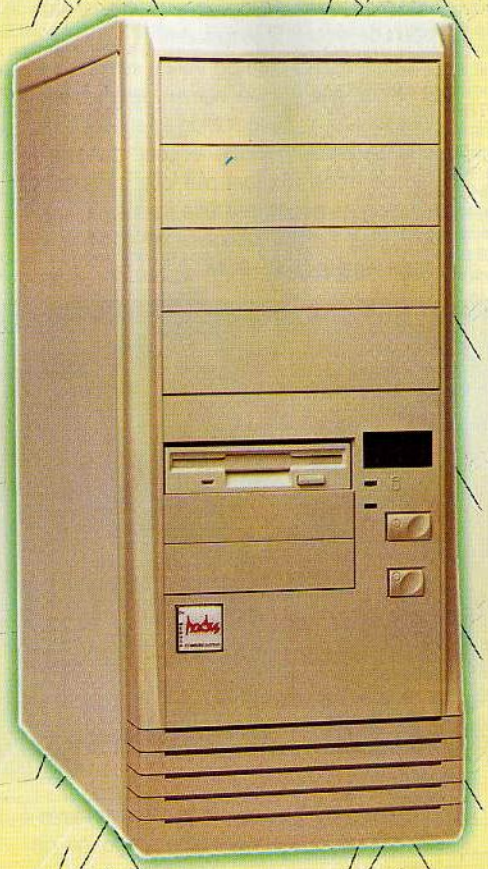
Espérons que l'avenir sera pour nous... La vérité est ailleurs !

Emmanuel JACCARD

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU, VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!

HADES

LE CLONE ATARI QUI BOULEVERSE LES DONNEES DE LA MICRO



THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!

HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F

HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 850 Mo, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 1 Mo, NVDI ET4000. Autres configurations sur mesures.

LA BéCaNe
96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS - métro Poissonière
tél. 01 42 80 10 39 - fax 01 74 80 61 46

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES - FRANCE

APAK

66, BOUL. VOLTAIRE
75011 PARIS
TEL 01 43 57 34 14
FAX 01 43 57 34 51

l'avenir de ST MAGAZINE

En lisant l'éditorial du mois dernier, vous avez pu vous rendre compte que La Terre du Milieu a racheté St Magazine.

J'imagine que beaucoup d'entres vous se sont demandés pourquoi et sont curieux de savoir ce qui va changer dans les mois qui viennent pour l'unique mensuel français dédié à l'univers Atari.

POURQUOI ?

Et bien Pressimage est devenue une grande maison qui édite des magazines vendus à dix fois plus d'exemplaires que notre St Mag national. Au fil des années, il était devenu impossible de gérer un magazine comme celui-ci car, fatalement, il était devenu la dernière roue du carrosse, même s'il gardait une place de choix dans le coeur de son fondateur : Godefroy GIUDICELLI.

D'un autre côté, le contenu rédactionnel était complètement géré depuis deux ans par La Terre du Milieu, Pressimage n'étant plus du tout "branché" Atari depuis des années.

Il fallait bien qu'un jour La Terre du milieu rachète complètement le magazine pour pouvoir en assurer sa pérennité et son développement. C'est donc aujourd'hui chose faite !

MAGAZINE

Le contenu du journal ne changera vraisemblablement pas pour les lecteurs et ce pour deux raisons :

1) il possède son lectorat, est bien rodé et de toute façon son contenu était déjà assuré par nos soins.

2) il coûte cher et rajouter des pages supplémentaires serait de la pure utopie aujourd huis.

3) nous tenons absolument à conserver ses 64 pages couleurs et sa disquette.

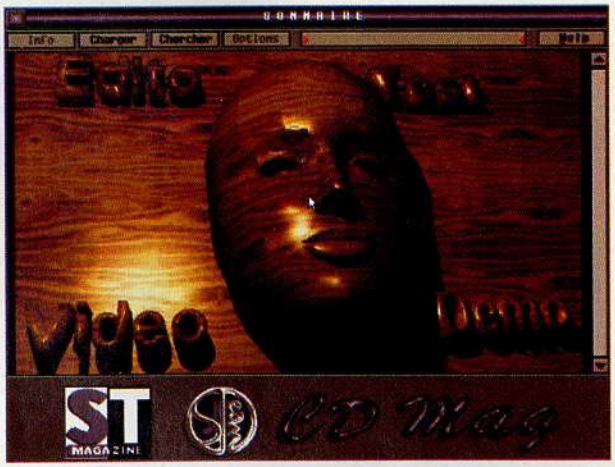
PUBLICITE

Par contre vous devriez apercevoir de nouveaux formats de publicité : les encarts de type "bonnes adresses" comme dans St Computer. Ceux-ci font partie des idées soumises à Pressimage depuis deux ans et irréalisable pour cause de structure inadaptées. D'un coût relativement faible, ils devront permettre aux petites sociétés de se faire connaître et aux lecteurs de se rendre compte qu'il n'y a pas que trois revendeurs Atari et un flasheur Calamus SL en France.

MAGAZINE CD ROM

On en parlait depuis longtemps et là aussi impossibilité de le faire réaliser par Pressimage. Par contre cela fait bientôt un an que l'interface (ST, TT, FALCON) était développée par Steam. Nous allons donc pouvoir enfin le sortir, mais pas en remplacement de la disquette, que les possesseurs de simples St se rassurent.

Non il s'agira d'un cd vendu sur abonnement et dont le premier numéro sera vraisemblablement fourni avec St Mag en sus de la disquette. Le problème reste le coût d'une telle opération et ce d'autant plus que ce numéro de St mag ne pourra pas être beaucoup augmenté pour ne pas pénaliser les non-possesseurs de lecteur de CD ROM.



La périodicité de ce magazine sera trimestrielle afin de faire un véritable magazine de qualité.

MINITEL

Tout le serveur minitel va être repensé et refait sur NGS, système tournant sur TT et dont nous vous avions parlé il y a quelques années. Nous prévoyons pas mal d'améliorations comme la fameuse base de données reprenant tous les produits Atari. A la différence près que lorsque vous vous posez une question, celle-ci atterrira dans la BAL de l'éditeur et qu'il devrait y avoir des captures d'écrans sur la version Minitel Photo. En effet nous avons Swiftel 2 qui gère très bien le Minitel Photo. Il faut reconnaître qu'il est alors fort dommage de ne pas pouvoir en profiter pleinement.

INTERNET

ST MAG aura enfin un site web sur Internet de façon plus "conséquente" que par le passé. Frédéric THIRARD s'y emploie et, côté Terre du Milieu, une autre personne développe le site de la société.

HORS SERIE

Nous avions travaillé à un projet de hors-série ST MAG / KEYBOARDS sur la musique sur Atari. Celui-ci n'a pu aboutir pour les raisons évoquées plus haut et le hors-série KB qui sort ce mois-ci n'est pas étranger à ce projet.

Maintenant nous pouvons tout à fait envisager de faire d'autres hors séries. Reste les sujets et le temps !!!

DISQUETTES DP

La Terre du Milieu a repris la vente des disquettes du domaine public auparavant effectuée par Diskimage. Nous avons volontairement baissé le prix des disquettes en espérant que cela permettra tout de même de rentabiliser le service.

ABONNEMENT

Les abonnements ont repris, y compris vers l'étranger, mais cela vos l'aviez déjà remarqué non ?

ET VOILA !

Voici en gros ce que nous envisageons pour et autour de St Magazine. Le pari n'est pas simple, car St Magazine coûte cher et il n'y a pas de marge de manoeuvre à l'heure actuelle. D'une certaine manière, c'est le magasin de La Terre du Milieu qui finance les pertes causées par le magazine. Nous espérons donc que tous ces projets pourront être menés à termes et voir, pourquoi pas, la courbe des lecteurs remonter la pente.

Mes amitiés et remerciements à vous tous qui nous lisez chaque mois et faites que chaque année, onze numéros de St Mag voient le jour. C'est grâce à vous si St Mag est aujourd'hui un des plus vieux magazines informatiques (qui a déjà dépassé le n°100 ?).

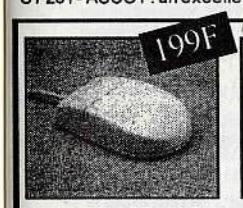
Godefroy DE MAUPEOU

35 Frs la disquette

Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

Informatique et Communications 11. rue des Ecoles 59680 Colleret Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gèrer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.


199F
Souris ST/TT/FALCON

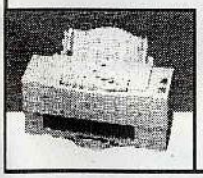
139F
Joystick Megajet

189F
Joystick QJoy IR

99F
Joystick Deltajet

PROMO 179F
Extension à 1Mo pour STE

Imprimantes jet d'encre Canon fournies avec modules d'impression pour Atari + Câble //



Canon BJC240 Noir et Blanc 1850F
Canon BJC4200 Couleur 2690F
Canon BJC620 Couleur 3390F

Bon de commande à retourner à : IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 03-27-67-77-67 Fax : 03-27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les produits ci-après :

.....

.....

.....

Nombre de disquettes ..... x 35 Frs ..... = ... Frs
Matériel (joysticks, imprimantes, etc) ..... = ... Frs
Frais de port (voir en bas de page) ..... = ... Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..... / ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

STMAG DEC96

Frais de port : Disquettes=35Frs - Petit matériel=50Frs - Scanners et imprimantes=150Frs

MULTIMEDIA

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

la QUICKCAM sur ATARI

Enfin !... une caméra vidéo sur Atari !! Cette caméra qui a déjà fait un véritable malheur sur Macintosh et sur PC, vient d'être adaptée sur nos machines par une société allemande. Elle se connecte sur le port cartouche de votre Atari, ce qui lui permet d'être compatible avec toutes les machines de la gamme, tout le monde est ainsi satisfait.

La QuickCam est une petite boule au look complètement futuriste, fourni avec un pied amovible en plastique que vous placerez facilement sur votre moniteur. A la fois divertissant, attrayant et agaçant, cet oeil immobile vous surplombe, en vous regardant fixement. Le câble que la relie à l'ordinateur est d'une longueur tout à fait honorable, qui vous donne un champ d'action très satisfaisant. Facile à prendre en main, légère, et prévu même pour être fixée sur un pied de photographe, ou sur un mur, c'est une véritable innovation technologique, entre le gadget et l'outil professionnel, qui vous fera assurément passer de longues heures de plaisir garanti.

Le logiciel

La version que nous avons testée pour vous, était une avant première. Le logiciel était quelque peu limité dans ses fonctionnalités et dans sa stabilité, mais la version définitive sera disponible au moment où vous lirez ces quelques lignes, et nous n'avons pas pu résister au plaisir de pouvoir vous en parler dès à présent !

La QuickCam propose une résolution de 320x240 en 16 et 64 niveaux de gris. Résolution somme toute largement suffisante pour une vidéo amateur, mais surtout tout à fait adaptée à nos configurations, puisque le ST de base en 16 couleurs pourra pleinement en profiter. La version testée fonctionnait parfaitement en 16 couleurs, comme en monochrome, bien que dans ce mode une trame fixe gâche quelque peu la qualité du rendu. Il est facilement compréhensible qu'une adaptation de 16 teintes vers du monochrome perde en qualité.

Le logiciel que nous avons eu entre les mains, nous permettait de fonctionner avec trois tailles d'affiches possible (voir le montage effectué sur la copie d'écran, vous en profiterez pour voir l'abominable tête de votre fidèle serviteur). Naturellement plus la résolution est élevée, plus la vidéo défile lentement sur votre écran. La taille intermédiaire de 160x120 donne un rendu de qualité, qui reste à la fois agréable tant dans la finesse des images, que dans la fluidité de l'animation. Le plus petit mode en 80x60 est quant à lui plutôt ridicule, mais véritablement fluide.

Trois types de réglages sont activables pour régler la qualité de l'image : luminosité, contraste, et nuance. Les rendus de ces paramètres sont immédiats, ce qui permet d'obtenir une qualité d'image très satisfaisante en quelques secondes, et surtout quels que soient les éclairages environnants.

Comme je vous l'ai précisé précédemment, la version que nous avons testée était une Bêta, donc ses fonctionnalités étaient plutôt réduites. En dehors de la visualisation temps réel des images dans une fenêtre GEM, et de la capture d'images au travers du clipboard, rien d'autre ne nous était proposé. Mais rassurez-vous, il est bien sûr prévu dans la version commercialisée, de pouvoir capturer directement les animations sous forme de séquences vidéo dans un format classique, mais aussi d'autres applications comme des modules pour économiseurs d'écrans etc.

Son utilité

La QuickCam n'est pas un jouet, ni un gadget, le rendu est vraiment de bonne qualité, et elle pourra servir tout aussi bien pour agrément des reportages vidéo, que pour vous amuser en famille. Mais vous pourrez parfaitement vous en servir pour réaliser de la capture numérique de documents 3D, à retravailler en retouche, laissez des messages à un ami sur Internet, il faut vivre avec son temps !, ou encore comme une simple caméra de surveillance pour un magasin équipé de plusieurs pièces, par exemple, sans bloquer votre système, directement depuis vos logiciels de bureautique habituels.

Conclusion

La QuickCam se devait d'être adaptée sur Atari, c'est maintenant chose faite. L'acquisition vidéo sans tracas, sans carte additionnelle, branché en quelques secondes, et surtout compatible toutes machines, un véritable manque qui vient d'être comblé ! Il ne vous reste plus qu'à courir chez votre revendeur le plus proche pour en faire l'acquisition, car vous ne serez vraiment pas déçu !

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.net

QUICKCAM
tout ATARI muni d'un port cartouche
1599 F (caméra + logiciels)
importé par La Terre du Milieu
► Simplicité de branchement, compatibilité toutes machines, qualité du rendu

93 produits exceptionnels édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM

Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK

Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM FAST CARD

Rallonge buffer pour port cartouche. Changez de cartouche sans éteindre votre Atari. Idéal pour ceux qui possèdent Cubase et Zero X par exemple : 350 F

JAM DOUBLE FAST CARD

Comme au dessus, mais avec deux ports cartouche et un inverseur pour passer de l'un à l'autre sans rien débrancher :45 F

QUADERNO FALCON

Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

BATCHER

L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX

Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 900 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE

Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4

L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. Dispos très prochainement.

PAO

PHOTOLINE

Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse...

CD ROMS DTP GRAPHIKEN

Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS

Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 190 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL

voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA

Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

UFO II

Tous sur les ovnis. Il y a même des fichiers d'animation AVI où on est censé voir ces derniers. Cd rom en anglais. Voir pack ACM.

SPACE MISSION

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

TIME ALMANACH 90

La vision du TIME sur les années 90. Indispensable pour comprendre comment les USA voient le monde et son histoire. Des photos historiques, des personnalités célèbres, des évènements essentiels, des interviews exclusives... Bref de quoi se plonger dans l'American Way of Life. En anglais évidemment : 258 F

TIME ALMANACH 95

Idem, mais uniquement sur l'année 95 : 258 F

MPC WIZARD

Un peu de tout, en multimédia et toujours en anglais s'il vous plait. Voir pack ACM

PACK ACM :

MPC WIZARD + UFO II + TIME ALMANACH
La compil prix budget : 390 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1

Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 220 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2

La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 220 F

CD ROM COMPENDIUM

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0

Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT

Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit"ache sur nos machine : 290 F

NET BSD

La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA

On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 190 F

GAMMA

La suite de l'Alpha avec Poison, Turnus, 1stGuide, Rolfi, The Original, Lazaz, Laser Design Professional et Easy Pgp en versions enrgistrées. A cela s'ajoute des tas de DP, 1000 fontes True Type, 1000 fontes Calamus, des animations, des utilitaires... Bref la totale ! 190 F

DELTA

Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 190 F

OMEGA

Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimûo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION

La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

GAMBLER

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK

Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Ml, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser votre Atari, le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques. Livré avec deux joypads 2600 compatibles ST, TT, FALCON pour faire encore plus vrai : 190 F

DIVERS

EXTENDOS 2.4

La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CALLIGRAPHER GOLD

Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE

Bibliothécaire pour Basic GFA.

LE GUIDE DE L'ATARI

Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus)

DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

LINUX sur HADES

Il y a peu, nous disions que LINUX ne tournait pas sur Hadès et ne tournerait vraissemblablement jamais dessus. Et bien il est des prédictions qui, fort heureusement, ne se réalisent jamais car LINUX est justement en train d'être porté sur Hadès. A l'heure actuelle le noyeau tourne d'ailleurs déjà.

LINUX 68k (6) : le réseau (1ère partie)

Ce mois-ci, nous allons aborder la partie réseau de Linux/68k avec une petite partie théorique sur le protocole lui-même, j'ai nommé TCP/IP (et n'oubliez pas de jeter un oeil sur l'encadré, car il y a pas mal de nouveautés ce mois-ci avec de bonnes nouvelles) et la configuration de base du système.

Le protocole

Il existe sous Linux/68k d'autres protocoles que TCP/IP (comme par exemple IPX et AppleTalk), mais c'est celui-ci qui règne en maître sur l'Internet car c'est lui qui l'a créé.

Pour simplifier le protocole, on peut dire (et surtout écrire) qu'un message sur le réseau correspond à une requête envoyée à une adresse particulière (adresse codée sur 4 octets séparés par un point, par exemple 146.200.12.46). Pour envoyer ce message, IP le découpe d'abord en paquets plus petits et les envoie sur le réseau. Les machines connectées écoutent le réseau, si un paquet contient leur adresse, elle le stocke jusqu'à réception de tous les paquets et elle reconstitue le message. Je ne vais pas vous en dire plus, car il me faudrait plus d'un article...

Lorsque l'on veut utiliser TCP/IP sur une liaison série, il faut utiliser un protocole spécifique. Ces protocoles sont au nombre de deux : SLIP et PPP.

SLIP (Serial Line Internet Protocol)

Sans aucun doute, c'était le protocole le plus utilisé jusqu'à il y a 2 ans environ. Ce protocole possède aussi une version compressée (CSLIP) qui permet d'optimiser le temps de transfert.

Ce protocole est de moins en moins utilisé au profit de PPP car celui-ci est mieux adapté aux connexions entre deux machines.

PPP (Point to Point Protocol)

Ce protocole est LE protocole en vogue en ce moment pour les connexions série. Il ne s'agit pas là d'un simple phénomène de mode, les caractéristiques techniques du-dit protocole étant suffisamment performantes pour le rendre indispensable:

o il permet de négocier l'adresse IP de l'appelant de façon automatisée (c'est-à-dire que l'on n'a pas besoin de décrire la manière dont l'appelant doit récupérer cette adresse comme avec SLIP), ainsi que les options de liaison entre les deux machines (comme le MTU),

o il peut gérer l'authentification directement au sein du protocole et non par un couple utilisateur/mot de passe à envoyer au serveur.

Configuration de base

La configuration réseau sous Linux/68k se décompose en deux parties : une configuration de base, commune à toutes les interfaces réseau utilisées, et la configuration particulière à chaque interface (carte Ethernet, série, parallèle).

La première chose à faire est de définir une interface spécifique au système, elle s'appelle "loopback", et elle se comporte comme un circuit fermé. Dès que cette interface reçoit un paquet IP, elle le retransmet comme si celui-ci venait d'une autre machine. Cela permet de tester et d'utiliser les programmes ayant besoin du réseau sans être connecté, comme par exemple, un serveur WEB et le client sur la même machine.

Cette déclaration se fait dans le fichier /etc/hosts en rajoutant la ligne suivante :

127.0.0.1localhost

Les paquets devant contenir l'adresse IP et non un nom logique (comme localhost), il faut dire à Linux/68k qu'il faut aller faire la correspondance dans ce fichier. Pour ce faire, il faut rajouter la ligne suivante dans le fichier /etc/host.conf :

order hosts

Il faut maintenant déclarer cette interface pour que Linux/68k sache qu'elle existe. Elle se somme lo. La façon la plus simple de réaliser cela est de taper :

ifconfig lo localhost

Il ne manque plus qu'à créer une entrée dans la table de routage pour indiquer à IP qu'il peut utiliser cette interface comme route vers localhost : route add localhost

Votre mini réseau intramachine doit maintenant fonctionner. Pour en être sûr, vous pouvez utiliser le programme "ping" qui permet de savoir si on peut atteindre une machine sur un réseau et le temps de propagation entre ces deux machines :

ping localhost

Le programme doit alors vous afficher le

nombre de paquets transmis et le temps. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous avez dû oublier une étape...

Pour ne pas retaper ces commandes à chaque fois, vous pouvez (devez ?) les ajouter au fichier de démarrage de votre machine en utilisant la méthode décrite pour le lancement de loadkeys dans un article précédent.

Conclusion

Voilà, c'est fini pour ce mois. Maintenant que vous avez configuré votre machine pour une utilisation locale, on va pouvoir voir la configuration d'une interface réseau pour communiquer avec une autre machine et l'Internet. Etant donné que nos machines n'ont pas (encore ?) de cartes Ethernet, on décrira le mois prochain la configuration de l'interface série.

Comme d'habitude, si vous avez des questions et/ou des remarques, vous pouvez me joindre à l'adresse cure@cnam.fr

David CURE
http://www.cnam.fr/Comp/Atari/David CURE

Le Noyau

Comme vous en avez pris l'habitude, un nouveau noyau "stable" est apparu depuis le mois dernier : il s'agit du 2.0.28.

Parallèlement à cette version stable, la version de développement évolue elle aussi avec une version 2.1.21.

En ce qui concerne cette version, il faut savoir qu'elle ne gère plus les filesystèmes ext2 dans le format du noyau stable.

En effet, le noyau stable utilise le ext2 en big-andian, alors que la version de développement utilise le ext2 en little-andian (dit format commun), ce qui permet d'échanger des disquettes, ZIP ou autres entre toutes les architectures de Linux.

Pour transformer vos filesystèmes ext2, il faut se procurer les e2fstools en version 1.06 avec le swap-fix et ensuite il suffit d'utiliser la commande "e2fsck -s /dev/‹partition›". N'oubliez pas de faire une sauvegarde avant!

Les distributions

La Debian continue à évoluer au niveau des pacquages et, bonne nouvelle, les fichiers permettant de réaliser les disquettes de boot et de base (contenant les fichiers de base pour l'installation) sont disponibles en version bêta.

J'en profite pour rappeler que vous pouvez très bien installer les pacquages de la Debian à partir d'une installation "à la main", comme celle décrite dans STMag depuis maintenant 5 numéros.

Pour cela, il suffit de récupérer le programme de gestion des pacquages qui se nomme "dpkg" (inclus dans le watchtower 2), les fichiers pacquages qui vous intéressent et de procéder à l'installation de chaque pacquage.

Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?

Il existe encore un coin de paradis
au milieu des affres compatibles !

3615 STMAG

des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions,
des ataristes passionnés

le paradis de l'Atari, c'est ici !

1,29 F/mn

UTILITAIRES

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

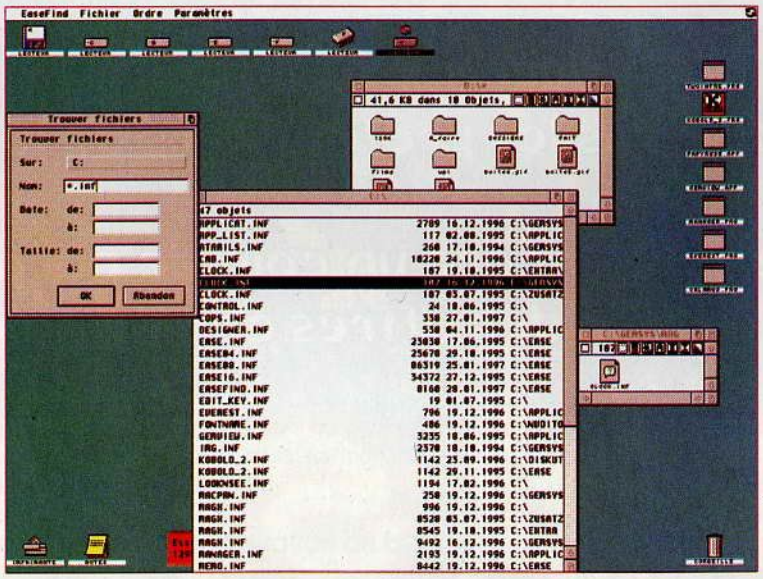
EASE 5.01

Ease a fait partie des premiers bureaux alternatifs, bien avant que MagiC fasse son entrée, mais c'est avec ce dernier qu'Ease a pris son essor, car les deux compères, l'environnement et le bureau, sont vraiment faits pour aller ensemble. Cependant, rien n'interdit d'utiliser Ease sans MagiC, il offre tout de même des fonctions qui vont beaucoup plus loin que celles offertes par le bureau GEM. Euh ! Attention ! Quand je dis qu'on peut utiliser Ease sans MagiC, c'est sur Atari. Car si le même Ease 5 fonctionne sur tous les portages de MagiC, il ne peut bien sûr pas être lancé sur un Mac ou un PC sans la présence de l'émulation assurée par MagiC.

Principes généraux

La fonction d'Ease est avant tout de proposer un bureau d'où seront effectuées un certain nombre de tâches et lancées des applications. Il n'était donc pas question de construire un système complexe et incompréhensible, les fonctions d'un bureau doivent en effet être disponibles rapidement pour l'utilisateur, et celui-ci doit s'y retrouver autant dans ses approches logiques que dans ses approches intuitives. La définition vous plaît ? Elle me semble, moi, sans être exhaustive, présenter les règles de base qui doivent régir un bureau réellement utilisable.

Ease pourra d'emblée être utilisé comme le bureau GEM : ouverture de fenêtres, double-clic sur les applications, copie, déplacement et effacement de fichiers, etc. Mais, au fur et à mesure qu'on se familiarise avec cette interface, on aura évidemment envie d'aller plus loin. On pourra alors décider qu'Ease passe le relais à Kobold pour tout ou partie des opérations sur les fichiers, définir divers modes de présentation (chaque fenêtre peut avoir sa propre présentation), installer des applications de façon beaucoup plus puissante que ce que propose le bureau traditionnel, installer même des applications dans un menu spécial, éditer directement le fichier d'icônes sans devoir passer par un éditeur de ressource, icônifier des fenêtres et sauver le bureau ensuite pour retrouver des chemins sans se repayer tout le parcours, etc.



Quand on en prend l'habitude, Ease devient un outil pratique et qui a le mérite de rester toujours clair.

La mise à jour

La mise à jour se fait sans problème particulier. Tout ce qui est apport externe (Kobold ou autre) sera conservé, une boîte s'ouvre pour écraser l'ancien fichier d'icônes (Noooon !) ou pour renommer le nouveau, et on ne perdra surtout que l'ancienne configuration du bureau. Bah ! Quelques icônes à replacer, quelques applications à réinstaller... L'ancien fichier d'icône pourra ensuite être converti dans le nouveau format et réutilisé.

Les nouvelles fonctions

Les dialogues, fenêtres et autres paramètres ont été réadaptés à la gestion des noms longs telle qu'elle est définie dans la partie concernant MagiC. Ease offre, dans les fenêtres, une fonction Autolocator qui permet d'approcher un fichier en tapant les premières lettres de son nom. Comme sur Mac... mais pas seulement car cette fonction existe aussi depuis longtemps dans le sélecteur avec des programmes comme Selectric ou Freedom. Très pratique, évidemment.

Ease propose aussi de créer des groupes de fichiers : cela consiste à grouper des objets dans une même fenêtre en fonction des goûts et des besoins. Cette fois, on va faire un tour du côté de Windows 3... A la différence près que, sur Windows 3, ça ne sert pas à grand chose. Les groupes sont souvent artificiels, difficiles à créer et modifier et, même si une application est simple à atteindre, on perd du temps, de toute façon, parce qu'il faut quand même passer le plus clair de son temps (et le plus sombre itou...)

dans le gestionnaire de fichier. Sous Ease et sous environnement Atari, on mettra tout ce qu'on veut dans un groupe par simple drag and drop, on peut faire cohabiter des fenêtres de groupes et des fenêtres classique de répertoire... Cette gestion simplifiée ne sera pas antinomique avec le reste de la gestion de fichiers. Il lui manque tout de même quelque chose : pouvoir agir sur les alias (puisqu'il s'agit d'alias, comme sur le bureau). En effet, on ne pourra pas, par exemple, prendre un document Calamus qu'on aura placé temporairement dans le même groupe que l'application pour le déposer sur l'icône de Calamus. Avec ça, cette fonction de groupe serait vraiment sympathique.

La recherche de fichiers est plus évoluée que celle que nous connaissons depuis le TOS 2. Il n'est pas nécessaire de sélectionner préalablement les lecteurs sur le bureau (Ah ! combien de recherches n'ont donné aucun résultat parce que cette étape avait été omise...) puisqu'un pop-up permet de définir les lecteurs concernés par la recherche. On peut ajouter quelques critères : la date (du ... au ...) et la taille (entre ... et ... octets). Toutes les occurrences sont rassemblées dans une même fenêtre. De plus, un double-clic ouvrira un des fichiers trouvés (ou lancera l'application si c'en est une). On pourra aussi demander l'ouverture du dossier contenant le fichier trouvé et sélectionné. Encore une idée qui vient de MacOS. Et c'est bien vu, ma foi, car la recherche de fichiers de MacOS 7.5 est particulièrement au point. Et, toujours comme sur MacOS, cette recherche de fichiers est assurée par un programme auxiliaire. C'est intéressant car cela signifie que la fonction pourra évoluer et s'enrichir sans qu'il soit nécessaire de remettre à jour Ease tout entier.

Ease, maintenant, offre aussi une barre d'outils directement dans les fenêtres du bureau, permettant de switcher entre la présentation par icône et la présentation par texte, de choisir la police et le corps, d'accéder au mode de tri, d'activer un masque... Il lui manque un bouton pour icônifier. Il faudrait trouver un équivalent du bouton marqué d'un triangle sous MultiTos. C'est efficace.

Les restrictions

Ease 5, du fait qu'il s'agit du même programme tournant sur trois plates-formes, subit des restrictions pour certaines de ses fonctions. Par exemple, les seules touches admises comme raccourci clavier pour lancer les applications sont les touches de fonction. Autre exemple, plus gênant : quand on déplace des fichiers à l'intérieur de la même partition, il ne s'agit plus d'un simple changement d'adresse, mais les fichiers sont d'abord copiés, puis effacés de leur ancien emplacement. Et cela, nous le devons à qui ? Eh bien, je vais vous le dire : nous le devons à Microsoft et à son merveilleux Windows 95. En effet, le déplacement de fichiers sans copie quand il se passe à l'intérieur de la même partition est apparu avec le TOS 1.04 sur Atari, vers 1990. Et il existe sur Mac depuis 1984. Ease 4 fonctionnait encore sur ce mode, sur Atari et Mac. Ease 5 ne peut plus fonctionner sur ce mode, sur Atari, Mac et PC. Une simple soustraction (3-2) désigne la machine et l'OS coupables, je n'y peux rien.

Ceci dit, on peut quand même, sous Ease 5, déplacer dans la même partition sans copier, avec juste une modification dans le directory. Vous avez certainement paramétré Ease pour qu'il utilise Kobold dans ses opérations de fichiers. Eh bien, Kobold, sur Atari et Mac, ne s'embarrassera pas des restrictions évoquées plus haut et restera capable de déplacer, dans la même partition, dix Mega-octets en une seconde. C'est-à-dire sans copie. Et Ease aussi, de ce fait, conservera cette possibilité sur Atari et Mac. Ah mais !

En conclusion

Vendu 499 F, fourni avec MagiCMac, Ease fournit un environnement de travail abouti et marqué, nous l'avons vu, par les héritages d'autres systèmes d'exploitation. Beaucoup de ces héritages sont heureux, certains sont moins bons... Il est à noter qu'avec la version 5, Ease, comme MagiC d'ailleurs, confie de plus en plus à de petits programmes le soin d'effectuer certaines fonctions (comme la recherche, les groupes). C'est une très bonne direction car ces petits programmes pourront être updatés séparément, et il ne sera pas toujours nécessaire d'attendre une mise à jour complète d'Ease pour voir apparaître de nouvelles fonctions.

Ease est utilisable sans MagiC, mais je ne pense pas que beaucoup de gens l'utilisent dans ces conditions : le bureau d'origine des Atari sous TOS à partir de 2.xx est certes moins puissant, mais offre tout de même un certain confort d'utilisation. Par contre, avec MagiC, Ease est beaucoup plus complet que MagiCDesk et on aurait tort de s'en priver.

Jean-Jacques ARDOINO
jja@pressimage.fr

EASE 5

toutes machines

prix :

édité par

APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE

BP 37

95142 GARGES LES GONESSES

MAGIC 5.04 alpha

MagiC, depuis la version 4, fonctionne sur toutes les machines Atari. Avec la version 5, on a un MagiC identique, non seulement pour tous les Atari, mais aussi pour les deux autres plates-formes supportées (Mac et PC). Cette version est distribuée, mais non définitive, comme le précise la mention "alpha".

Rappelons en quelques mots ce qu'est MagiC. MagiC constitue un système alternatif, non seulement au TOS, mais aussi à MultiTos, puisque MagiC peut être utilisé indifféremment en multitâches ou en monotâche. Bien sûr, les fonctions du GEM et du TOS ne sont pas absentes, mais elles ont été, en grande partie, réécrites et optimisées. MagiC est un système qui tourne sur différentes plate-formes mais, où qu'il soit installé, il est destiné à gérer un environnement "Atari" et faire tourner des applications programmées pour les machines Atari. Du fait qu'il n'utilise pas le bureau stocké dans les ROM, il autorise, outre la possibilité de travailler avec plusieurs applications en même temps et de partager des fichiers, l'utilisation d'un bureau plus puissant que celui d'origine.

Un bureau, MagiCDesk, est livré avec MagiC, et offre des fonctions intéressantes, mais c'est surtout Ease qui offrira une interface pratique et complète (installation d'applications, fonds d'écran, gestion des lecteurs, édition d'icônes et nombre d'autres fonctions concernant autant la gestion des fichiers que l'interface graphique).

MagiC 5, outre diverses améliorations et corrections, apporte surtout, sur Atari, trois fonctions nouvelles : la gestion des noms longs de

fichiers, une fonction Threads and Signals et une fonction Shutdown.

Les noms longs

Cela signifie que, sur Atari, la gestion des noms longs est enfin possible sous MagiC. Pour des raisons qui restent discutables, l'éditeur fait référence aux noms longs de Windows 95, alors qu'il est de notoriété publique que les noms longs sont natifs sur Mac (et sous Unix) et, franchement, qui ignore encore que la gestion des noms longs sous Windows 95 est tellement hérétique et pose tant de problèmes de transfert et de gestion en émulation DOS ?...

Mais peu importe le label (de Cadix...), les noms longs peuvent être gérés sur Atari, me direz-vous... Eh bien non, car je viens de découvrir avec horreur pourquoi aucune allusion n'est faite aux noms longs de MacOS : tout simplement parce que MagiC ne les gère pas ! C'est un comble ! Surtout quand on sait que MagiCMac les gère sans problème... Cette limitation est plus que regrettable.

Mais les noms longs, est-ce vraiment utile, dans la mesure où la plupart des applications s'en trouveront perturbées ? Oui, à mon avis car même si, pour des raisons de bon sens, il faudra continuer à fonctionner en "huit-point-trois", l'accès aux noms longs permettra, lors de la réception de fichiers venant d'autres plate-formes, de ne pas se retrouver avec des noms ésotériques et dans des situations ou, entre "!LEVER$D.E$$" et "!LEVER$D.E$$", on ne sait plus trop bien lequel des fichiers était "Lever de soleil êtif" et lequel était "Lever de soleil jpeg"... On pourra aussi donner des noms plus parlants à des documents devant être utilisés sur d'autres machines.

Surtout si tous les noms longs sont réellement gérés... Allez, les frangins, vous nous modifiez ça vite fait ?

Threads and Signals

A côté des noms longs, nous avons cette fameuse fonction Threads and Signals sur laquelle nous aimerions en savoir plus. Elle n'est documentée nulle part, on peut donc juste présumer qu'elle concerne des partages de tâches (Threads) et des appels et alertes inter-applications (Signals). Ca promet donc d'être intéressant, le multitâches étant un des principaux intérêts de MagiC. Mais comment en savoir plus ? Application Systèmes France, depuis deux mois, persécute les auteurs pour avoir des informations sur cette fonction, mais jusqu'ici sans réel résultat. Ou bien la documentation pour les développeurs prévue pour MagiC 5 (sans précision de délai) pourra fournir des éclaircissements...

Shutdown

Sous ce nom, qui n'a aucun rapport avec "Shut up !", l'utilisateur trouvera la nouvelle façon de quitter MagiC (sur option car c'est géré par un programme). Une boîte s'ouvre et propose de quitter sauvagement ou proprement. Cette fonction semble ne fonctionner entièrement que sous MagiCPC. Sur Atari (et Mac), si elle permet effectivement de quitter (et de redémarrer sur Atari), elle ne remplit pas totalement sa fonction qui consiste à fermer les applications. Par exemple, même si l'option de sauvegarde de bureau d'Ease est active, cette sauvegarde ne s'effectue pas. Mais ces soucis sont connus et peu graves (ils ne perturbent pas l'extinction et la question devrait être réglée rapidement. N'oublions pas que ce MagiC 5 est encore en version alpha...

MagiC... magique ?

Est-il utile de faire la mise à jour, après ce que je viens d'écrire ? Oui, sans aucun doute, car toute mise à jour de MagiC apporte des optimisations à gauche et à droite et, surtout dans le cas présent, il s'agit d'obtenir un MagiC offrant les mêmes fonctions, quelle que soit la machine qui le supporte. MagiC est un environnement qui s'avère très stable. On ne plante quasiment jamais (si, quand on lance sous MagiCMac une application utilisant le hardware du Falcon, ou, sur Falcon, un jeu spécifiquement ST), et, bien souvent, le plantage n'est pas total et peut être récupéré, ou bien il faut vraiment éteindre mais on peut le faire proprement. Et, dernier point qu'il ne faut pas oublier, c'est que le multitâches de MagiC est rapide. Rappelons que MagiC coûte 699 F, et l'update en MagiC 5 coûte 199 F. Un excellent rapport qualité-prix.

Jean-Jacques ARDOINO
jja@pressimage.fr

MAGIC 5
tout Atari équipé d'un disque dur
MAGIC MAC 2
Mac et power Mac
MAGIC PC
486 minimum conseillé

édités par
Applications Systèmes France
BP 37 – 95142 GARGES LES GONESSES

MAGIC MAC 2.05

Outre le fait que MagiC 5 sur Atari, MagiCMac 2 et MagiCPC s'alignent maintenant sur des caractéristiques communes, MagiCMac est la plus aboutie des deux émulations sur des plate-formes extérieures. D'abord pour des raisons de vitesse :

on obtient, déjà sur un Quadra 68040, des performances bien supérieures à celles que l'on obtient sur un 486, qui lui est comparable, et sur lequel on n'atteint que la rapidité d'un ST. Il faut un Pentium puissant pour dépasser la vitesse du TT, tandis qu'on atteignait déjà une vitesse bien supérieure (TT x 2,5) avec les premières générations de PowerPC, et l'émulation est encore plus rapide avec les nouvelles générations. Ensuite, utilisant mieux la souplesse de MacOS, MagiCMac 2 s'est doté de nombreuses nouvelles fonctions depuis la version 1.2.5.

MagiCMac, outre les résolutions du Mac et la résolution ST haute (qui par ailleurs a été fortement optimisée), gère maintenant les résolutions ST basse et moyenne. La gestion des lecteurs est encore simplifiée. Par exemple, c'est maintenant le lecteur de CD qui est déclaré sous MagiC et plus le CD lui-même. Une fois le lecteur déclaré, on pourra ultérieurement lancer MagiC, puis mettre un CD quelconque dans le lecteur, et il sera reconnu. Autre grande nouveauté : auparavant, pour utiliser MagiCMac, il fallait désactiver la mémoire virtuelle. Cette gêne est reléguée au passé. Un mode de souris ijAbsolu" permet maintenant l'utilisation de tablettes graphiques.

MacOS gère les types de fichiers de façon particulièrement souple et efficace : tous ont un Type et un Creator, aisément modifiables. MagiCMac permet maintenant d'établir un lien entre des fichiers gérés par des applications Atari et les applications Mac. Un TIF sauvé par Papillon pourra ainsi être repéré comme une image pouvant être automatiquement ouverte

par Photoshop. Les applications Atari se verront attribuer le Type Exec et, grâce à un accessoire et tant que MagiCMac est actif, on pourra basculer directement dans une application tournant sous MagiCMac en la lançant directement depuis MacOS.

Parmi les améliorations et corrections, citons aussi le fait que, lors d'un décompactage, les dates originales des fichiers sont conservées quelle que soit la partition de destination (il y avait un bug dans la version 1), et aussi que MagiC s'est adapté à la gestion d'un Jaz avec l'extension Iomega : cela ne perturbe plus la reconnaissance d'autres amovibles comme le Syquest. MagiCMac peut aussi utiliser le FPU du 68040.

MagiCMac est un outil indispensable aux utilisateurs qui travaillent à la fois sur Atari et Mac. Son but n'est pas de remplacer un Atari (MagiC restera d'ailleurs limité par les adressages de hardware), mais il sera d'un support certain, pour les transferts par exemple, mais aussi pour bénéficier de certains avantages de RAM et de vitesse : utilisation de Calamus et de Da's Layout liée à celle de Photoshop, conversion d'images avec Gemview, etc. Le décompactage d'une centaine de ZIP et de LZH sur Falcon me fait regretter amèrement mon TT, c'est normal. Mais, en réalisant la même opération sous MagiCMac, je subis moins certains handicaps du Falcon et je regarde plus les bons côtés.

MagiCMac 2 reste au prix de 1490 F mais avec deux bureaux, puisque Ease fait maintenant partie du package, comme MagiCDesk.

Jean-Jacques ARDOINO
jja@pressimage.fr

MAGIC PC

On se souvient d'anciennes tentatives, logicielles ou matérielles, plus ou moins fructueuses de ces quelques dernières années. Si celles-ci n'imitaient que pâlement un Atari poussif ; avec la montée en puissance, sans cesse croissante de l'informatique, aujourd'hui Magic PC change la donne. Magic PC fonctionne sous Windows 95, et ce sans aucune adjonction de matériel : tout repose sur un logiciel. Mais alors, comment ça marche ? (comme dirait un présentateur scientifique de télévision).

Lors de l'installation de Magic PC, automatisée comme de coutume, vous devrez choisir un répertoire dont Magic PC s'en servira en tant que lecteur principal. Ainsi, vous installerez toutes vos applications Atari dans ce répertoire/lecteur. Mais, se trouvent aussi dans ce répertoire toutes les instructions du micropresseur Motorola 68 000. Oui, vous avez hélas bien lu. Là où certains (dont moi) espéraient un émulateur TT, ils devront se contenter d'un émulateur pseudo-ST. Pourquoi pseudo ST ? Parce qu en fait, hormis le code 68 000, le reste ne ressemble pas vraiment à un ST, dans la mesure où l'utilisateur peut choisir une résolution d'écran non-standard (exemple : 800 * 600 en 65 000 couleurs). Néanmoins, quelle que soit la résolution de démarrage du programme choisie par l'utilisateur lors de l'exécution du logiciel, nous ne pouvons modifier la résolution qu'en ST Basse ou ST Moyenne. Pourquoi diable, n'y a-t-il pas d'options TT Couleur ?

Pour changer l'affichage dans cette résolution, l'utilisateur n'a pas d'autre choix que de quitter Magic PC puis de le relancer.

Parlons chevaux

Au niveau des performances, tout dépend de la configuration que l'on possède.

Bien qu'Applications Systemes France préconise au minimum un 486 DX2, il faudra compter au moins sur un Pentium 120 avec 16 Mo de Ram afin de pouvoir utiliser des logiciels Atari dans des conditions normales. Sur un Pentium 166, Magic PC s'est avéré au moins trois fois plus véloce qu'un Falcon équipé de 4Mo de Ram.

Contrairement à la version démo de ce produit, Magic PC est capable d'adresser plus de 14 Mo de Ram (à condition d'en posséder suffisement). La règle étant Ram de Magic PC = Ram du PC – 4Mo.

D'autre part, la gestion de la souris, problématique de la version démo, a été corrigée et on peut se réjouir aujourd'hui de pouvoir utiliser son rongeur dans l'écran Magic d'une manière tout à fait normale.

Un autre point noir, que je tiens à soulever, concerne les temps de chargements.

Ceux-ci s'avèrent, et pour n'importe quel logiciel, beaucoup plus lents que sur un Falcon ou un TT de base. Mais rendons à César ce qui est à César, Magic doit non-seulement charger le programme proprement dit, mais également tous les jeux d'instructions du 68 000.

Bien que Magic PC crée une machine virtuelle à l'intérieur de Windows, notre Atari – PC a accès à tous les périphériques du PC, que ce soit Modem, imprimante ou lecteur de CD-ROM. Toutefois, l'Atari ne pourra se servir de votre carte son à condition que celle-ci soit compatible Sound Blaster.

L'intégration

L'intégration à Windows 95 est quasiment parfaite et cela malgré les différences fondamentales qu'il existe entre le système hôte et Magic PC. En effet, les liens OLE sont de mises. Ainsi il est parfaitement possible de couper du texte dans Word pour Windows puis, via un couper/coller, de l'insérer dans un document Papyrus, par exemple.

Encore plus fort : en cas de plantage de Magic PC, Windows, lui ne plante pas. Ce qui permet de résoudre le problème (soit fermer Magic PC) sans éteindre l'ordinateur. Je tiens à signaler que Windows s'est révélé particulièrement solide dans de telles situations. D'autre part Magic PC gère les noms de fichiers longs. Ainsi, il est possible de nommer un dossier de 255 caractères (on peut créer, par exemple, un sous-répertoire nommé "Mon_courrier_du_mois"). Ceci est particulièrement utile lorsque l'on veut ouvrir un fichier créé avec une application Windows dans un programme Atari.

La compatibilité

Là encore, je n'ai pas eu trop de problème. La plupart des logiciels ST/STE ont pu tourner sans anicroche. Magic PC a même accepté de faire fonctionner certaines démos qui sont, comme chacun sait, les logiciels les plus proches du Hardware d'une machine. Mais là encore, je me répète, quel dommage de ne pouvoir faire fonctionner les logiciels phares Atari, à savoir Neon, Photoline ou encore Studio Son. A cause de cela, nous sommes en droit de nous demander pour qui est fait Magic PC. En effet, le simple désir d'utiliser l'un de ces logiciels aurait à lui seul justifié l'achat de Magic PC. Les habitués du monde PC me comprendront. Certes il existe des équivalents de ces logiciels, mais les prix pratiqués par le monde des plates formes Intel et compatibles sont tels que des programmes d'une telle puissance sont inabordables pour le simple particulier.

Yannick ARISTIDI

graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

pratique

spirales dans la sphère céleste

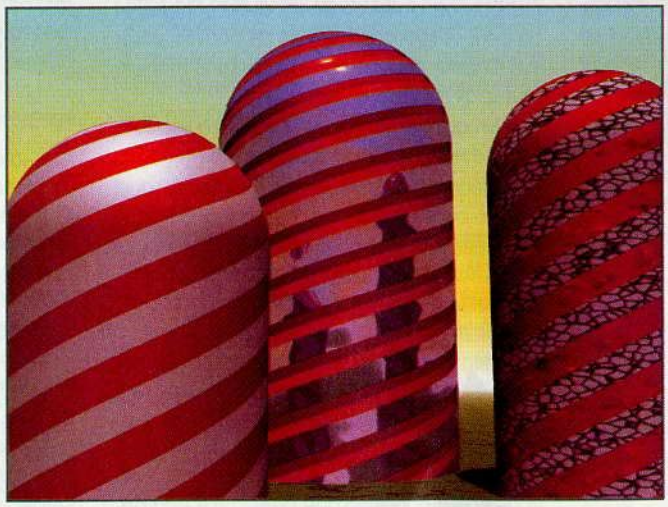
POV 3.0 a étendu l'utilisation des motifs 3D au mapping de textures et au mapping de normale. Le petit listing de ce mois-ci en est l'illustration.

Spirales

Voici un nouveau motif 3D permettant d'obtenir des spirales du plus bel effet. La syntaxe d'utilisation est "spiral1 nn" où nn permet de préciser le nombre de bras de la spirale. La spirale tourne autour de l'axe z. Le premier objet de la scène (à gauche) utilise ce motif dans la partie "pigment" de sa texture. Une table de couleurs ("color_map") associée à ce motif permet d'obtenir des secteurs blancs et rouges. La spirale de couleurs est composée de six bras ("spiral1 6") ; chaque bras correspond à une variation de zéro à un dans la table des couleurs. Afin que les spirales tournent autour de l'axe vertical y une rotation de 90 degrés autour de l'axe x est appliquée. La ligne "scale ‹1,0.5,1›" permet d'obtenir deux fois plus de spires pour une même hauteur.

```
union {
   sphere { ‹0,2,0›, 1 }
   cylinder{ ‹0, 0, 0›,  ‹0,2,0›, 1 }
   texture {
      pigment { spiral1 6
         color_map {
         [0.0, 0.5 color rgb ‹1,0,0› color
rgb ‹1,0,0› ]
         [0.5, 1.0 color rgb ‹1,1,1› color rgb
‹1,1,1› ]
         }
      }
      rotate x * 90
      scale ‹1,0.5,1›
   }
   translate POS_1
}
```

Il faut noter qu'il existe un autre motif 3D appelé "spiral2" et qui est une variante un peu plus complexe du premier.



Mapping de textures

Dans les versions précédentes de POV il existait la possibilité de créer un "mapping" de textures à partir d'un fichier graphique projeté (GIF par exemple). La fonction s'appelait (et s'appelle toujours) "material_map" et permettait d'associer une texture à chaque couleur du fichier graphique. Il existe maintenant une fonction "texture_map" qui permet d'utiliser une table de textures de la même façon que pour une table de couleurs. On choisit d'abord un motif 3D (marble, wood, bozo, etc) auquel on applique éventuellement un certain taux de turbulence. On lui associe ensuite une table de textures divisée en secteurs (de 2 à 256), et ce exactement comme une "color_map".

Voyons dans notre listing la description du deuxième objet (à droite de la scène) ; j'ai utilisé le même motif "spiral1" que précédemment. Cette fois-ci les secteurs sont composés de deux textures différentes ("Text_Mat1" et "Text_Blanc"). Il faut remarquer que si l'on n'avait pas mis la ligne "[0.5 Text_Mat1] on aurait obtenu un "dégradé de textures" entre les bornes 0.0 et 0.5.

```
union {
   sphere { ‹0,3,0›, 1 }
   cylinder
   { ‹0, 0, 0›,  ‹0,3,0›, 1 }
   texture { spiral1 6
      texture_map {
         [0.0 Text_Mat1 ]
      [0.5 Text_Mat1 ]
      [0.5 Text_Blanc ]
   }
   rotate x * 90
   scale ‹1,0.5,1›
}
translate POS_2
}
```

Mapping de normales

Allons plus loin dans l'utilisation des motifs 3D sous POV 3 : on peut maintenant étendre leur utilisation à la partie "normal" des textures. Rapellons que cette partie des textures sert à simuler des irrégularités de surface en déviant le vecteur normal utilisé pour le calcul de la réflection et de réfraction en un point d'une surface. Jusqu'à POV 2.2 un certain nombre de motifs 3D spécifiques (bumps, dents, wrinkle etc..) étaient réservés à cet usage. Dorénavant la plupart des autres motifs 3D peuvent être utilisés ; comme pour la partie "pigment" une valeur facultative entre O.O et 1.O permet d'en doser l'effet. L'association avec une table associée est aussi possible ("normal_map").

Le troisième objet utilise le même motif "spiral1" dans la partie "normal" ce qui donne l'effet de rainures dans les bandes rouges. Le motif "bozo", souvent utilisé dans la partie pigment des ciels nuageux a été appliqué à la partie "normal" des bandes chromées, donnant un effet similaire à un classique "bumps n.nn".

sky_sphere

Le dégradé du ciel a été obtenu par la nouvelle fonction "sky_sphere" : celle-ci permet de créer une sphère de diamètre infini à laquelle il suffit d'associer une ou plusieurs parties "pigment" pour obtenir de magnifiques ciels ; une ou plusieurs parties "pigments" additionnelles semi-transparentes permettraient d'obtenir des nuages sans trop d'effort.

```
sky_sphere
{
 pigment
 {
  gradient y
  color_map {
        [O.O color rgb <1.OO, 1.OO, 1.OO> ]
  [O.1 color rgb <1.OO, O.9O, O.4O> ]
[O.5 color rgb <O.4O, O.95, 1.OO> ]        [1.O
color rgb <O.4O, O.95, 1.OO> ]
 }
  }
 }
```

Couleur ambiante

Au début de ce script on trouve ces quelques lignes :

```
#declare Coul_Ambiante = color rgb
<O.O,O.1,O.3>
#default {
    texture {
        finish { ambient Coul_Ambiante
      diffuse O.8
            specular O.25 roughness O.1
    brilliance .5
        }
    }
}
```

Je rappelle que l'instruction #default { ../.. } sert à modifier les valeurs par défaut de POV. Ici ce sont certaines valeurs de la texture par défaut que j'ai modifiées. Une de celles-ci est à remarquer : la fonction "ambient" suivie d'une couleur à la place de la valeur numérique habituelle ; celle-ci équivalait à une lumière blanche plus ou moins faible. Dorénavant on peut utiliser une lumière ambiante colorée. N'oubliez pas cependant que ce n'est qu'un compromis dont le seul but est d'obtenir des parties ombrées légèrement éclairées sans avoir recours à la radiosité qui consomme beaucoup de temps de calculs. Une valeur élevée du paramètre "ambient" donne des objets sans relief et très peu réalistes. Il est souvent préférable d'utiliser un source de lumière supplémentaire très faible, opposée en direction à la source de lumière principale, qui donnera encore plus de modelé à vos objets.

A bientôt,

Philippe Lafargue
lafargue@pratique.frmprise

le lexique de la 3D (suite)

Halos
Objets 3D servant à simuler l'effet de halos lumineux c'est-à-dire de particules en suspension dans l'air émettant de la lumière par elles-mêmes et/ou interceptant les rayons lumineux (poussière ou brouillard).

Height Field
Objet 3D de base rectangulaire organisé en une grille de points de différentes hauteurs. Les hauteurs sont obtenues à partir des couleurs des points d'un fichier graphique associé au " height field ". Utile pour obtenir des reliefs montagneux réalistes à partir de fractales.

Image mapping
Projection d'une image sur un volume. La projection peut être plane, sphérique, torique etc..

Iridescence
Phénomène optique obtenu par la présence d'un film transparent extrêmement fin sur une surface réfléchissante.

Lathe
Objet 3D obtenu par révolution d'une courbe autour d'un axe.

Layer
En anglais " couche " : on parle de layers par exemple lors de la superposition de textures semi-transparentes.

Leopard (POV)
Motif 3D formant des taches éparses formées de cercles concentriques.

Light attenuation
Atténuation de la lumière en fonction de la distance de la source lumineuse.

Marble (POV)
Motif 3D formant des bandes rectilignes. Avec de la turbulence on obtient des motifs ressemblant aux veines du marbre, d'où son nom !

EB-MODEL 3.01B

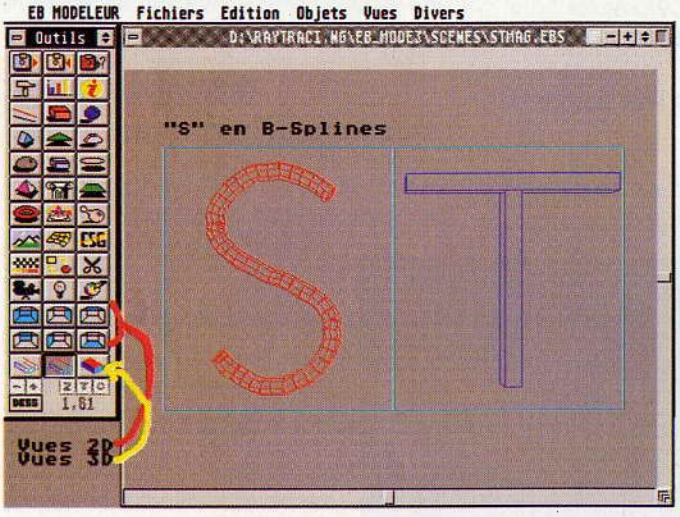
Si vous vous intéressez un tant soit peu au monde de l'image de synthèse sur Atari, vous devez déjà connaître EB Model. EB Model est un modeleur qui se destine au raytraceur POV. POV est disponible en version 3, il était logique que son modeleur suive cette tendance...

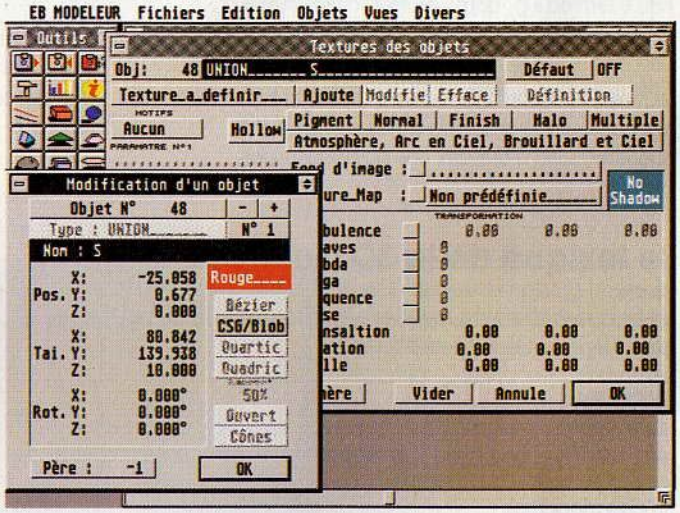
EB Model 3.x est actuellement en cours de développement (Emmanuel Baranger, l'auteur d'EB Model travaille sur la version 3.x depuis novembre 1996) mais déjà plus de 50% des nouveautés de POV 3 ont été inclues. Toutefois, le travail qui reste à accomplir est très important, il va donc encore falloir attendre un peu pour que EB Model 3 soit réellement utilisable. Des versions bêtas ont été envoyées aux utilisateurs afin d'aider au débugage. Cette attitude est caractéristique de la symbiose entre Emmanuel Baranger et ses utilisateurs enregistrés, puisqu'une bonne partie des fonctionnalités qui font d'EB Model un logiciel unique provient d'échanges d'idées entre Emmanuel et les utilisateurs.

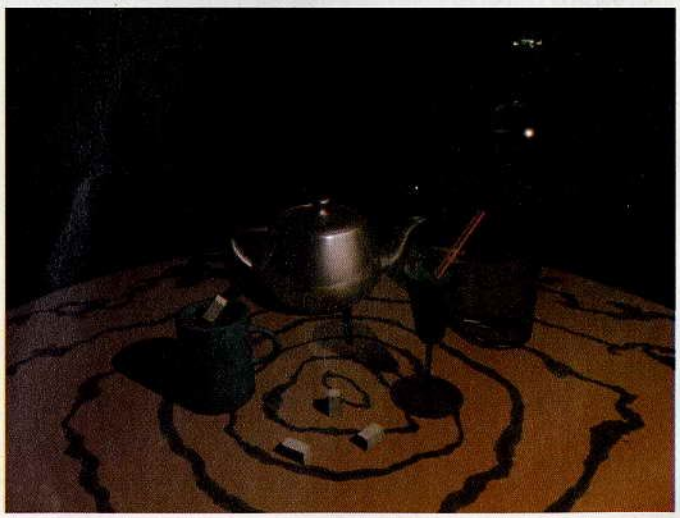
EB Model 3 se destine uniquement à POV 3.0. Si vous désirez continuer à travailler avec POV 2, utilisez la version 2.90. D'ailleurs, les quelques images que vous trouverez sur ces pages ont été entièrement réalisées avec cette version, qui s'avère être d'une stabilité à toute épreuve.

L'interface.

EB Model prend le contrepied de la plupart des autres modeleurs puisque son interface est à l'opposée de celle de 3D Studio. Le programme est 100% pur GEM, il est programmé en GFA Basic, mis à part les routines d'affichage qui elles, sont programmées en assembleur par Fabien Miedzwiedz. EB Model ne propose pas les fameuses 3 vues et la vue 3D, vous ne travaillez que dans une seule vue. Vous disposez des vues suivantes : vue de face, de dos, de droite, de gauche, de dessus, de dessous. Les vues 3D disponibles sont la vue en 3D filaire (qui s'affiche en temps réel ! ! !), la vue en 3D faces cachées et la plus belle vue, pour peu que vous soyez en mode 256 couleurs : la vue en 3D faces cachées avec gestion de la lumière. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'une des icônes 3D, vous accédez à la vue dite "subjective". C'est-à-dire que vous regardez votre scène de l'extérieur. Vous y verrez la caméra et les projecteurs en 3D. Pour modifier le point de vue et de







visée de cette vue subjective, cliquez sur l'une des icônes 3D en maintenant la touche shift appuyée. Vous pourrez prendre ainsi la place d'un projecteur et vérifier qu'il éclaire bien ce qui vous intéresse...

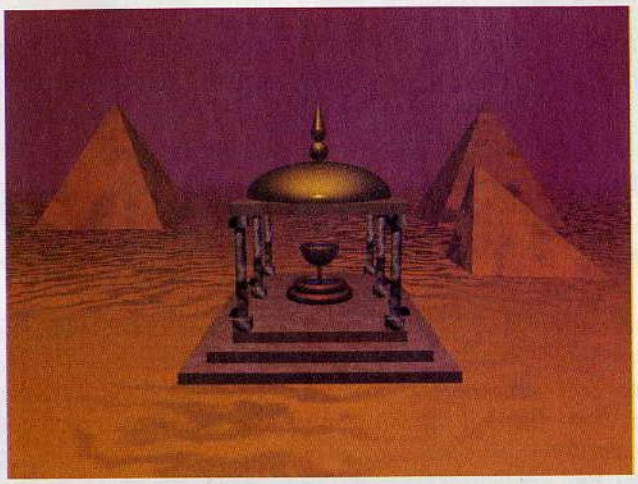
Vous accédez à toutes les options de trois manières différentes : par les menus, par la barre d'outils ou alors par les raccourcis claviers. EB Model dispose d'une excellente ergonomie, car il a été réalisé pour pouvoir être utilisé sans avoir lu la documentation, et cet objectif est pleinement rempli... Les raccourcis claviers sont très bien conçus, et avec l'habitude, on accède à certaines fonctions uniquement par le biais de ceux-ci. Si vous appuyez sur "c", votre scène va être centrée sur l'objet actif, l'appui de F4 vous amène à la fenêtre de définition des textures etc.

EB Model regorge de fonctionnalités très utiles lors de la création d'images : l'appui de la touche "z" active le zoom, et vous n'avez plus alors qu'à définir à la souris la zone qui doit être agrandie. La sélection multiple est une fonction très puissante. Lorsque vous êtes en vue 2D, vous sélectionnez les objets en utilisant la combinaison shift+clic gauche. Le fait de cliquer sur le bouton droit de la souris vous amène tout droit à la fenêtre de sélection multiple, vous choisissez alors les objets à sélectionner. Deux boutons se trouvent tout en bas de cette fenêtre : "tout" et "rien". Ils vous permettent de sélectionner et de désélectionner l'ensemble de vos objets. Ces objets, une fois sélectionnés, peuvent être utilisés de diverses manières. Vous pouvez créer ainsi des CSG, des blobs, vous pouvez effacer vos objets, les masquer... Vous pouvez modifier la texture de tous ces objets en même temps, ce qui, vous en conviendrez, vous fera gagner un temps très précieux. Il suffit pour cela d'aller dans la fenêtre des textures, de cliquer sur l'option "sélection" tout en bas à gauche, et ainsi, toutes les manipulations que vous effectuerez (définition de textures, de pigment, de normal...) s'appliqueront à tous vos objets sélectionnés !!! C'est l'idéal pour réaliser des modifications en série. Ainsi, vous pouvez définir une valeur de lumière ambiante qui sera commune à tous vos objets sans que leur texture individuelle ne soit changée, puisque vous agissez uniquement sur l'élément finish...

Le modeleur.

EB Model présente tous les objets que reconnaît POV 3 plus quelques autres. C'est ainsi que l'on trouve les sphères, boîtes, segment, prismes, boîtes arrondies, plans, hémisphères, tores, cônes et troncs de cônes, triangles, disques, quartiques, quadriques, colonnes. EB Model dispose également d'un tour extrudeur. Avec l'outil extrusion vous définissez la hauteur de l'objet 3D, et vous pouvez demander à effectuer une rotation de profil de l'objet pendant son élévation. L'outil tourné vous permet de construire un objet "rotatif", vous entrez pour cela un angle de début et de fin. L'outil carreaux de bézier va créer des objets définis par des points de référence parcourus par une courbe de bézier 3D. Cela vous permettra de créer des objets très lisses (une théière peut être réalisée avec 32 carreaux de béziers alors que le même modèle en facettes "pèsera" 1560 triangles...).

EB Model 3 vous propose de gérer les carreaux de bézier entièrement à la souris, par déplacement des points de contrôle. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'icône de création de carreaux, vous verrez apparaître un petit menu popup permettant la création automatique de formes pré-définies entièrement faites en carreaux de bézier (sphère, hémisphère, boîte, cylindre, cône et tore). A vous de les déformer pour obtenir ce que vous désirez. Si vous disposez d'une machine assez puissante, en activant l'option "carreaux visibles" dans les paramètres "divers", vous verrez le carreau se déformer en temps réel lorsque vous déplacerez un point de contrôle.



EB Model permet bien sûr la création de montagnes fractales. Pour cela, vous chargez une image TGA qui sera convertie en montagne 3D. La grosse nouveauté de la version 3 est que vous pouvez choisir le nombre de cases de représentation de votre montagne, le choix allant de 10x10 (200 triangles) à 50x50 (5000 triangles). Vous aurez ainsi une visualisation plus réaliste de votre montagne dans le modeleur...

Vous pouvez utiliser des calques et définir à quel calque appartiendra votre objet. Ces calques pouvant être masqués, vous pouvez décider de ne faire apparaître que les objets du calque 1 et 3. Vous changez de calque actif par l'utilisation d'ALT+1 à ALT+0 du clavier alphanumérique. Vous pouvez masquer un ou plusieurs objets afin qu'ils n'apparaissent plus à l'écran, vous pouvez même sauvegarder le script POV sans les objets masqués. C'est très pratique avec les gros objets, une fois leur aspect et leur placement satisfaisant, vous pouvez les masquer et continuer à travailler le reste de la scène ce qui vous fera gagner du temps à l'affichage et au calcul.

J'ai encore tant de choses à dire mais la place me manque, peut-être que Godefroy me permettra de vous en dire plus à propos de ce superbe modeleur (une rubrique initiation à EB Model ?).

A l'avenir

L'avenir est riche en promesses de nouveautés avec notamment la routine d'affichage en Gouraud, qui sera réalisée en assembleur et permet déjà de calculer et d'afficher plus de 15 000 triangles à la seconde ! La partie animation va être refaite, de même pour les modules d'import et d'export.

Conclusion

EB Model ne coûte que la modique somme de 150 francs. Pour ce prix vous disposerez d'un modeleur à la puissance unique sur la gamme Atari et compatibles. Pour corroborer mes dires, EB Model connaît un succès grandissant, plus de 160 personnes se sont déjà enregistrées. Et ce n'est que le début, car EB Model est maintenant disponible sur le serveur allemand MAUS et sur un serveur américain. EB Model est sans aucun doute le modeleur pour POV le plus puissant, et ce, toutes plates-formes confondues.

Ceux qui ont déjà testé les modeleurs sous DOS ne me contrediront pas...

Configuration : Tout Atari avec au moins 2 Mo. Résolution mini : 640x240, mais une résolution de 640x400 ou plus est fortement recommandée ainsi qu'un disque dur. EB Model fonctionne parfaitement sur Hades 40, 60 et sur Medusa.

EB MODEL 2.90 (pour POV 2) coûte 150 FRANCS (La version 3.01 bêta n'est pour l'instant distribuée qu'aux utilisateurs enregistrés)

Emmanuel Baranger
12 rue de la TUILERIE
86220 Dangé Saint Romain

Laurent POUILLEZ

MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

Cela va faire presqu'un an que l'on n'avait pas parlé d'Audio-Tracker, la version SoundPool du 8 pistes audio Falcon. Un éditeur aussi sérieux ne pouvait rester longtemps sans se signaler sur ce créneau essentiel. Nous y voila avec la version 1.6 qui apporte quelques nouveautés, principalement la page de type arrangeur. Comme nous avons abondamment développé les produits concurrents, nous ne pouvions faire moins que de nous étaler pour remettre Audio-Tracker sur la sellette. Au boulot.

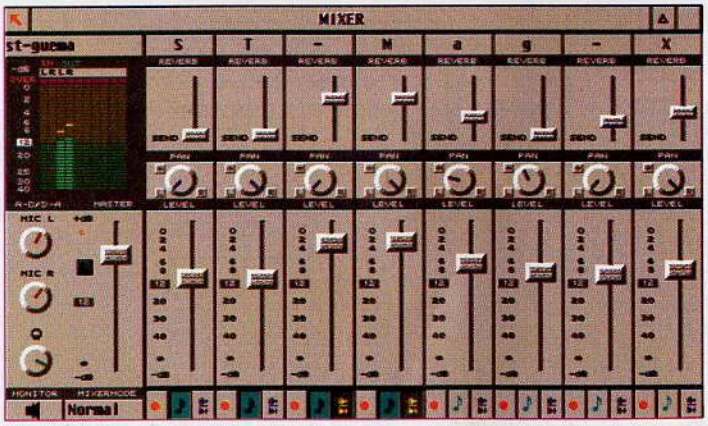
Vous savez par ailleurs tout le bien que nous pensons de Digital-Tracker. Un de nos espions nous a rapporté les développements en cours. Attention les oreilles! On en reparle bientôt.

AUDIO TRACKER 1.62

Une fois n'est pas coutume, nous allons commencer ce rafraîchissement de mémoire à propos d'Audio-Tracker par ce qui nous semble les points "faibles" du programme. Plutôt que de points faibles il serait d'ailleurs plus juste de parler de contraintes. Cela nous permettra ensuite de ne plus parler que des points forts qui sont nombreux et solides.

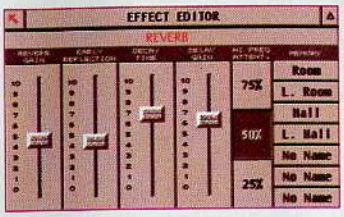
contraintes

Elles ne portent pas sur l'aspect véritablement musical du programme, mais sur la gestion des disques durs et la mémoire. Il faut en effet pour travailler avec Audio-Tracker réserver une (ou plusieurs) portion de disque dur que l'on appellera de la "bande". C'est une sorte de formatage, une priorité que s'arroge le programme, qui a pour but de limiter la fragmentation du disque et donc d'améliorer les performances d'icelui. Quincy impose une contrainte de même type mais moins "contraignante". En effet avec Audio-Tracker il n'est possible d'installer qu'une "bande" par partition de disque dur. On peut faire plusieurs songs sur la même bande d'une partition, et revenir sur les déclarations de taille des songs à concurrence de la taille de la bande, mais il n'est pas possible, à la différence de Quincy, de redimensionner la bande une fois qu'elle a été créée. L'évolution du prix et des performances des disques durs tend à minimiser l'impact de cette contrainte, qui n'en est d'ailleurs quasiment plus une, dans le cas ou un disque (ou des partitions) n'est utilisé que pour la musique. Il n'y a qu'à créer de la bande sur toutes les partitions, et il n'y a plus comme contrainte que la taille d'un morceau qui est limitée par la taille de la partition. Un des avantages de cette bande est qu'elle permet de sauver la totalité d'un morceau sur DAT en une seule opération.



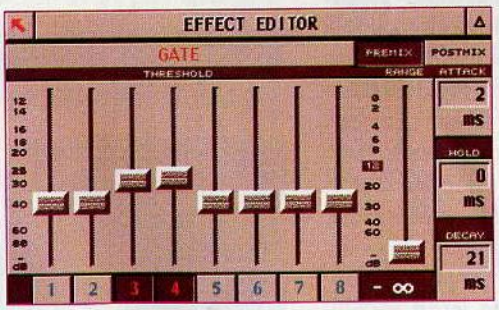
L'autre point n'est pas véritablement une contrainte. Il concerne la taille de la mémoire. Audio-Tracker dispose d'un mode d'édition raffiné et rapide, car il effectue l'édition en mémoire vive. Il y a des modes d'action globaux sur des zones des pistes, mais l'édition pointue se fait en sélectionnant les pistes à éditer et en ouvrant la fenêtre correspondante. Il offre

alors un grand confort de travail, comme d'écouter une zone en boucle, en se livrant à tous les types de bidouille sans interrompre la lecture, avec écoute des modifs au fur et à mesure, ce qui est très agréable. Mais la quantité de musique ainsi traitable est limitée par la mémoire vive disponible. Ainsi en 16 couleurs avec blow-up et un boot sage, il est possible de travailler sur 7 secondes sur deux pistes simultanément. Ce temps passe à 12 s en monochrome, ce qui est appréciable. Un Falcon à 14 Megs permet de multiplier ces temps par un facteur de près de 6. On voit alors la justification de cette option avec la puissance et la rapidité d'édition disponible. Au nouveau prix de la mémoire il ne faut donc pas hésiter. On notera que Audio-Tracker est le seul programme audio qui reconnaisse la TT Ram, ce qui permet d'utiliser complètement des config à base d'After-Burner ou autres, avec les avantages correspondant.



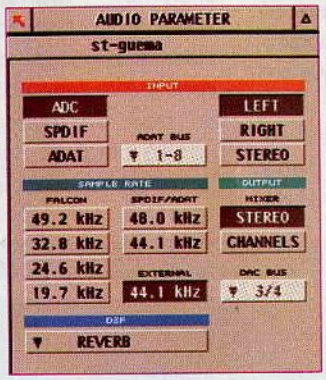
généralités

Audio-Tracker est comme tous les produits Sound-Pool, très complètement programmé. Il a été par exemple de loin le 1er programme à reconnaître l'enregistrement en 8 pistes simultanées. La synchro peut combiner le SMPTE et (ou) le MIDI dans tous les sens et dispose d'une complicité particulière avec les différents CuBase, dûe aux relations privilégiées entre Steinberg et Sound-Pool. Il permet par exemple d'importer directement un bloc de pistes audio défini dans CuBase-audio comme une "Part". Il reconnaît également les formats AVR, WAV, AIFF et DVSM mono et stéreo à l'import comme à l'export.



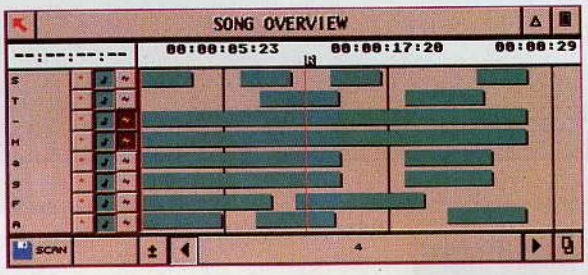
AT peut également faire des conversions de vitesses d'échantillonage. Cela prend du temps et le résultat dépendra du type de son.

Audio-Tracker permet de travailler en SCSI ou en IDE. On rappelle à cette occasion que seul CuBase actuellement ne permet de travailler qu'en SCSI, ce qui est bien dommage car avec des disques IDE rapides on a de meilleurs résultats (et moins chers) sur le Falcon vu les vitesses de transfert permises par ces 2 ports.



mix et FX

Sur les plans de l'enregistrement (punch in & out, cycle, pre-roll, mix-down 8 sur 2..) et de la lecture Audio-Tracker ne se démarque pas des autres programmes audio, si ce n'est par son système de repérage. Il permet de stocker 10 configurations de locateurs (G & D) et 10 cue-points, rappelables par (Ctrl) F 1 à 10 ou par des menus pop-up qui indiquent leurs positions. C'est assez pratique et le plus souvent suffisant. On apprécie des Vu-m efficaces à l'enregistrement et au mix.



Le principe du mix est conforme à ce qui se fait, mais l'apparence de la table change selon les options sur les FX.

La logique des effets d'Audio-Tracker est saine et tient compte de la nouvelle possibilité du programme qui est l'action off-line. C'est en effet la façon d'obtenir plusieurs effets avec un seul DSP: appliquer successivement chaque effet aux pistes concernées de façon destructive. Audio-Tracker facilite bien les choses, il suffit de passer off-line et de choisir d'appliquer un effet aux pistes souhaitées qui sont alors réécrites (pas de undo sauf copie préalable des pistes), et le DSP peut être configuré pour un nouveau tour, hyper-simple.

Les effets actuels d'Audio-Tracker sont plutôt bons et se font remarquer par la richesse de leurs paramétrages.

Deux types d'égalisation. Le premier est un paramétrique avec choix de la fréquence d'action et du niveau de départ pour chaque piste. C'est un peu sommaire mais efficace. Une action plus nuancée peut-être obtenue avec un paramétrique à 9 bandes, mais seulement sur deux pistes ou sur le mix général. Un coup de off-line et le tour est joué.

La reverb se dose évidemment pour chaque piste, mais elle est riche en réglages et sonne bien: gain, le dosage du signal traité, early reflections, le très important dosage des premières réflections, decay time, longueur de la reverb, delay gain, niveau des répétitions, high freq attenuation, à 3 niveaux. L'ensemble de ces réglages permet de bien cerner le problème, d'autant que l'on peut les faire à l'oreille en écoutant le résultat.

Le noise-gate n'est pas en reste, avec ses réglages du thresh-hold, seuil pour l'entrée en action de la porte, du range, l'intensité d'abaissement du signal filtré, de l'attack, qui règle en ms la vitesse d'ouverture de la porte, du hold, l'inertie de fermeture de la porte en ms, du decay, vitesse de fermeture de la porte, et enfin des switches dans la page de réglage (en plus de ceux sur la table)

pour choisir les pistes (ou le mix général) auxquelles affecter ce noise-gate.

La panoplie est bonne.

édition

Travaillant en mémoire vive comme nous l'avons expliqué l'édition est rapide, mais limitée à ce que la mémoire permet d'afficher. Un grand luxe de petits détails reflète la qualité SoundPool.

On retrouve ici les outils classiques et d'autres qui le sont moins, Audio-Tracker est par exemple le seul programme sur Falcon permettant de redessiner d'un coup de crayon une forme d'onde. Il ne faut pas attendre de miracle de cette action, mais elle peut permettre de remédier à un scratch ou une saturation occasionnels.

Les déplacements de blocs se font facilement avec une variété d'options sur les modes d'insertions (écrasement, superposition, décalage..).

On distinguera le changement de dynamique, les fade in et out, et l'action sur le niveau qui peuvent tous se faire d'un trait de plume, le normalise, le reverse, le pitch (local), le clean, le clear, le delete, l'insert, le move, le clip, le paste.. qui peuvent tous se faire pendant que la bande tourne avec donc vérification immédiate à l'oreille et undo. La validation ou le rejet d'un ensemble d'éditions, avec réécriture des données, se fera en quittant la fenêtre par return ou cancel.

C'est l'intérêt de travailler en mémoire vive, cqfd.

structure

C'est là la grande nouveauté de cette version 1.6 d'Audio-Tracker. Une fenêtre s'apparentant à la page Arrange de CuBase-audio, où sont représentés sous formes de blocs les différents segments d'une song, piste par piste. Elle vient remédier à une façon de travailler un peu en aveugle (non-voyant en politicorrect) avec ce type de programme.

Si les blocs ne sont pas encore déplaçables à la souris, toutes les actions essentielles d'Audio-Tracker sont accessibles dans cette page: enregistrement (entre locateurs), écoute, mute de pistes.. Des actions structurelles y sont également possibles comme des déplacements de pistes, et surtout des actions sur des "parts" définies par un sélecteur d'activation pour les pistes sources et d'enregistrement pour les pistes destinations, le tout entre des positions des locateurs: delete, insert, repeat, copy, clip, et paste.

Outre l'apport essentiel de la visualisation du morceau, la souplesse de ces actions renforce considérablement la puissance d'Audio-Tracker. Elle permet d'opérer très précisément, puisque la fenêtre d'édition permet de positionner les locateurs de façon très exacte, et donc d'effectuer ensuite dans la page structure des déplacements de blocs plus grands que ne le permet la limitation de mémoire dans la page d'édition. Ces différentes façons d'opérer correspondent bien à la réalité musicale qui différencie les actions ponctuelles comme le traitement précis d'un passage et les actions globales comme la copie d'une phrase entière.

Avec cette nouvelle page de structure, Audio-Tracker retrouve une position compétitive sur le créneau du 8 pistes audio sur Falcon, compte tenu notamment de son prix (moins de 1 000 F) et de sa parfaite adéquation aux divers interfaces, ADAT 8 pistes, FA-8 et surtout Jam.. Le sérieux de SoundPool garanti que les choses n'en resteront pas là. On verra certainement la

François AUBOUX

AUDIO TRACKER

Falcon seulement

compatible FDI, SPDIF, PSI, ADAT, JAM, FA8...

prix : 1190 F

édité par SOUNDPOOL

disponible chez votre revendeur

la nouvelle synthèse 97

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

Avec le début de l'année, les grands salons américain et allemand, de nouveaux instruments arrivent sur le marché de la musique et surtout de la techno. C'est le moment de renouveler le son de vos Falcons.

Pour ses 25 ans, Roland introduit un nouveau synthé que certains qualifient déjà de révolutionnaire. Car le JP-8000 utilise une nouvelle forme de modélisation dite analogique et des commandes temps réel novatrices. Tous les musiciens attendent cet instrument avec impatience et l'année 97 sera importante dans l'évolution des technologies musicales, année qui a commencé avec la Groovebox, boîte à rythmes globale dédiée à la musique Dance, reprenant le feeling et l'ergonomie de rythmiques mythiques comme les TR-808, TB-303, CR-78 ou même TR-77 de 1972. Une compile de musique GrooveBox devrait être d'ailleurs bientôt disponible.

Le JP-8000 est le successeur d'un synthé qui a fait les tubes des années 81, le Jupiter-8. Voici en avant première quelques unes de ses caractéristiques.

JP-8000 à modélisation analogique

Le principe repose sur un générateur sonore utilisant des DSP, générant sept algorithmes de formes d'ondes totalement indépendants, pour produire de nouvelles textures sonores. Car en plus de modéliser des formes d'ondes que l'on trouvait dans les synthés analogiques des années 60 et 70 comme les dents de scie (Saw), les signaux triangulaires et carrés, de nouvelles formes d'ondes sont introduites pour obtenir des sons techno inédits, avec des algorithmes du type Super Saw, Triangle Mod et Feedback OSC. De plus la modélisation analogique va permettre d'intervenir sur le son très facilement en temps réel, par la commande de paramètres de synthèse comme la fréquence de coupure et la résonnance.

Utilisation intuitive

Pour parfaire ce retour vers une manipulation intuitive au service de la création musicale, le JP-8000 reprend le fameux "Ribbon Control" des Moogs, un ruban qui est une surface d'expression continue grâce à laquelle vous ferez varier le son et d'autres paramètres contrôlés simultanément. Un arpégiateur avec plusieurs types de patterns présélectionnés, et une fonction RPS (de petites séquences courtes qui peuvent être déclenchées par une touche ou autre commande) ouvrent la porte aux applications de remix et DJ. Ces fonctions pourront être synchronisées en MIDI à partir de l'Atari. Autre commande de mouvement, le "Motion Control" est une sorte de séquenceur intégré, enregistrant et superposant continuellement les mouvements en temps réel, et de façon séquentielle toutes les actions effectuées sur l'instrument dans des boucles allant jusqu'à huit mesures. Lors de la reproduction des boucles, vous pourrez rejouer d'autres choses sur le clavier.

Il semble que le JP-8000 ait une implémentation MIDI très complète permettant le pilotage total depuis l'Atari non seulement de notes, qui est la fonction la plus simple, mais surtout des potentiomètres, boutons, curseurs, ruban, etc.

Le synthé aura un clavier de 49 touches, 8 voix de polyphonie, 12 types de Chorus et 5 types de Delay, 128 sons plus 128 programmables, 64 Performances plus 64 programmables, 48 motifs d'arpège.

D'autres instruments sont prévus par la marque japonaise comme le JV-2080, un rack de synthèse avec 8 slots d'extension.

Les interfaces numériques synthé / Falcon

Depuis peu, certains instruments, comme le Trinity de Korg, ou les synthés Alesis, intègrent des interfaces numériques au format ADAT. Ceci correspond à un standard du dialogue audio entre synthés, ordinateur (avec une interface Adat de Soundpool, le Falcon s'ouvre à tous ces univers), et systèmes d'enregistrement. Nous y reviendrons car ce format grand public va apporter des changements d'attitude de la part des constructeurs. Korg d'ailleurs, puisque nous parlons du Trinity, a sorti un petit rack de synthèse remarquable, le NS5R, puisque c'est le premier pouvant accueillir une carte fille compatible SoudBlaster en extension, afin d'augmenter la polyphonie jusqu'à 96 notes. De plus, ce rack est le premier à être totalement compatible avec les extensions du General MIDI que sont le XG Yamaha et le GS Roland. Voici un instrument de pointe pour les applications multimédia sur Falcon.

Alain MANGENOT

PRATIQUE

spécialiste : Florent GONDOUIN

le courrier du coeur

STYLUS COLOR 500

Toujours des questions concernant cette imprimante certainement le meilleur rapport qualité-prix, nous avons décidé de vous donner ces caractéristiques pour vous calmer une bonne fois pour toutes :

Résolution : 720 DPI réel en noir et couleur, 16 Millions de couleurs en ton tramé et non en ton direct, 0.5 PPM en test moyen pour un document calamus avec graphique (hors calcul de calamus) Format maximal : Légal au grammage maxi de 90g (un peu juste à mon goût) et 190g en A6. Bac de 100 Feuille, accepte tous types de papiers.

LE PAPIER

Décidément, nous avons un courrier des lecteur très orienté PAO ce mois-ci !

En effet la montée en masse des nouvelles imprimantes couleurs nous font rêver avec leur différents papiers coûtant chez votre détaillant une fortune, nous allons très vite faire le point.

La papier "bas de gamme" boit très vite l'encre et n'est pas très recommandé pour les imprimantes jets d'encre pourtant "bon marché", il permet de faire des brouillons. L'encre s'infiltre très vite dans les veines du papier et produit ainsi une impression quelque peu floue. On peut donc passer à la gamme au-dessus : le couché mat.

Le couché mat possède une fibre similaire au papier ordinaire à laquelle on a ajouté une couche de "peinture" qui le rend plus imperméable et très lisse. Le couché mat est idéal pour tous les travaux d'impression.

Le couché brillant repose sur le même concept de fabrication que le couché mat. Avec une couche brillante, le papier rend l'encre plus instable, et sèche moins vite. Par contre la qualité reste définitivement nette car le papier ne boit pas l'encre qui reste en surface.

Le problème de ce papier c'est qu'il reste très coûteux. On va pourtant vous donner le TRUC STMAG DU MOIS :

Allez voir un imprimeur et demandez-lui gentiment de vous vendre une rame de papier au format désiré (il le coupe lui-même) et au grammage désiré (ce qu'il a quoi !) vous pouvez faire des économies sur le couché brillant jusqu'à 500% de réduction.

EXISTE-T-IL DES EMULATEURS ATARI SUR PC ?

Une Question qui en fera frémir plus d'un. Il y a quelques années déjà, on pouvait trouver Gemulator, un émulateur plutôt incertain mais qui avait le mérite d'être le précurseur des émulateurs Atari sur PC. Il existe pourtant Magic qui commence à percer peu à peu... Pas Magic Atari, ni Magic Mac, non Magic PC, un logiciel qui ne se contente pas d'emuler le ST... Magic PC fonctionne sous Windows 95 et permet avec la pentium 100 d'emuler un Falcon en puissance de calcul et un TT avec les 133mhz. Attention émuler la vitesse, cela ne veut pas dire en posséder les caractéristiques. En effet Magic P.C. n'émule que le 68 000, En configuration maximale avec un bon PC, on peut atteindre les grandes résolutions 800x600 en 256 c (voir plus ?), avec 14 mégas et l'émulation soundchip. Les disques durs sont émulés à partir de fichiers ou de liens directs avec un volume.

PROBLEME DE SON SUR FALCON

D'après certaines lettres, on trouve de nombreux problèmes de stéréo ou de son ne sortant plus que d'un seul côté (droit ou gauche). Ce problème est sans doute dû aux manipulations sans précaution de la connectique. En effet si vous avez l'habitude de retirer vos câbles tous en laissant allumé le Falcon, il ne faut plus se poser de question. La seule solution pour y remédier, c'est de donner votre machine en réparation.

N.D.L.R. : une autre cause vient du fait que beaucoup de gens branchent des sorties au niveau "Line" dans les entrées du Falcon qui sont, elles, au niveau micro. Du coup le CODEC reçoit un niveau d'entrée trop fort et finit par claquer dans pas mal de cas. A la sortie du Falcon, on a commencé à accuser la fiabilité du circuit sonore du Falcon, jusqu'au jour où l'on s'est rendu compte de cet état de fait.

PEUT-ON LIRE UN CDROM MAC OU PC SUR ATARI.

Les CDROM PC ou tout autre CDROM à la norme ISO 9660 (dont les CDROM ATARI), sont totalement compatibles avec les lecteurs CDROM TOS. En ce qui concerne les CDROM Mac, qui ont une description du support différente, il faut utiliser une version récente du logiciel Mac-See (ce n'est pas un shareware) qui permet, non seulement de lire les disquettes et les syquest Mac, mais aussi les CDROM du même système. L'utilité n'est pas forcément évidente car les noms longs du Mac sont quelques fois une barrière pour retrouver les origines des fichiers. Néanmoins, si vous possédez un CDROM d'image TIFF ou EPS (très utilisé sur MAC), vous pourrez à loisir les convertir sur ATARI (choisir le mode binaire) pour ensuite les retravailler sur votre logiciel de retouche favori.

Florent GONDOUIN

Envoyer vos lettres à :
ST Magazine
Florent Gondouin
BP 11 – 74310 LES HOUCHES

LA TERRE DU MILIEU

MEDUSA/ATARI/C-LAB

Tout l'univers ATARI (plus de 450 produits) est au

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES – tél (04) 50 54 59 41 / fax (04) 50 54 49 94

n'hésitez pas à nous téléphoner où à nous rendre visite

reprise de votre PC pour l'achat d'un HADES ou d'un FALCON MK X

GRAPHISME
RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 1290 F
D2M : 690 F
D-FORM : 460 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F

VIDEO
EXPOSE : 2690 F
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F

JEUX
SHEER AGONY : 290 F
SHEER AGONY CD : 290 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 2 ' 90 F
OPERATION SKUUM : 290 F
RADICAL RACE : 290 F
SPACE FIGHTER : 190 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISAHR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F

UTILITAIRES
SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1790 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F

BUREAUTIQUE
PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.16 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F

GESTION ET TABLEURS
EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

CD ROMS
ALPHA : 169 F
GAMMA : 169 F
DELTA : 169 F
OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 169 F
SDK : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F
JUST CALL ME INTERNET : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
CLASSIC ATARI : 190 F
CD ENREGISTRABLE : 45 F

MUSIQUE
CUBASE AUDIO : 5990 F
QUINCY : 990 F
AUDIO TRACKER : 1190 F
AUDIO MASTER : 1790 F
DYNAMITE : 1490 F
EQUALIZER : 1490 F
ANALYSER : 1490 F
MIDI SYNC : 725 F
ZERO X : 1090 F
WAVE MASTER : 910 F
FREESTYLE : 1820 F
BATCHER : 390 F
GUITAR DREAMS : 690 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
VOXX : 990 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
FDI EXT. : 1590 F
FDI INT. 1290 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 3990 F
MO4 : 970 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
JAM FAST CARD : 350 F
DOUBLE FAST CARD : 450 F

HARDWARE
FALCON MKX : 6990 F
HADES 40 : 13950 F
HADES 60 : 17250 F

GRAVAGE CD
CDD 2600 EXT : 3990 F
PACK GRAVAGE : 5990 F

PERIPHERIQUES
nous consulter

CONSOLES
JAGUAR + ALIEN : 490 F
LYNX : 290 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
JEUX JAGUAR : dès 169 F
JEUX LYNX : dès 80 f

communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

le WEB du mois

Le Site Web de Daron Brewood ... http://www.nest.demon.co.uk/

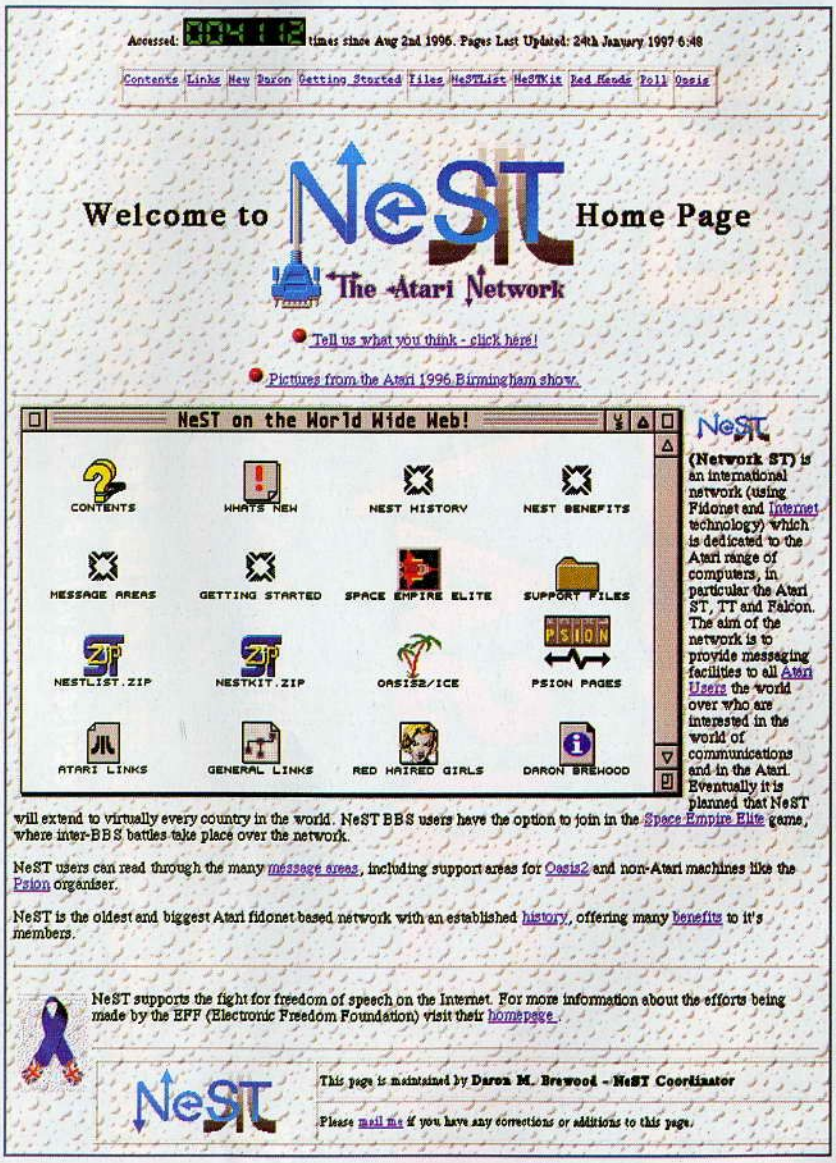
Daron est un fanatique de l'Atari depuis de nombreuses années, au travers de son site Web il propose plusieurs services dédiés à nos machines. Le premier concerne NeST, The Atari Network, le second est destiné au package Internet OASIS, et enfin ses passions propres : PSION etc. Bref, un site représentatif de l'activité Atariste en Grande-Bretagne qu'il ne faut pas manquer... et que nous partons découvrir de ce pas...

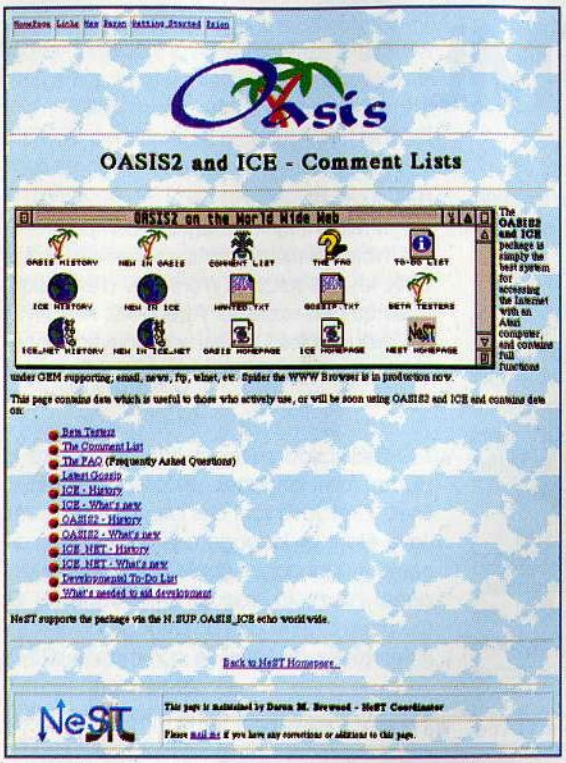
Il a fière allure ...

Au premier abord, on remarque que ce site est très coloré, et bien conçu. Son logo est une création française, réalisé suite à un concours organisé par Daron sur le réseau NeST (un peu de chauvinisme au passage ne nous fait pas de mal !?). Sur chaque page, on retrouve les liens du service au travers d'une fenêtre GEM, où chaque icône vous guidera vers le sujet de votre choix, histoire de bien faire comprendre à tous les visiteurs qu'ici c'est l'Atari avant tout ... !

The Atari Network

Daron est le fondateur de ce réseau, qui couvre maintenant la majorité des continents. Le principe est simple, en utilisant la technologie du réseau FidoNet pour la transmission des messages (netmail, echomail), de multiples BBS s'appellent chaque nuit pour faire suivre et injecter de nouveaux messages dans les conférences, ou dans les boîtes aux lettres. Moins rapide qu'Internet, ce réseau répand, en l'espace de 24 heures, tous les écris de la journée, y compris des fichiers personnels, mais aussi des programmes du domaine publique dans des conférences dédiées. En France, trois BBS font parties intégrantes de ce réseau : PARXBBS 02.43.53.57.70,





Le MarYol O3.89.69.12.39 et TheBBS O1.42.51.11.35. Vous l'aurez bien sûr compris, ce réseau est destiné uniquement à l'Atari et son but principal consiste à vulgariser cet univers pour tous les utilisateurs passionnés par ces machines et par la communication informatique. On retrouve d'ailleurs, parmi les membres actifs du réseau, de nombreux développeurs étrangers et nationaux, comme les Black Scorpion, les auteurs de STiK, Oasis, la majorité des développeurs de PARX, Mark Bainer auteur de plusieurs ouvrages sur l'ATARI etc.

Sur son Web, Daron nous présente donc dans les moindres détails l'historique du réseau, ses avantages, la liste de conférences accessibles (une soixantaine au total), et enfin une description très détaillée des moyens pour y accéder, car des utilitaires dédiés à FidoNet sont nécessaires pour profiter au maximum des avantages de NeST. Tout naturellement, vous aurez accès à des packages logiciels complets permettant de vous équiper, ou d'en savoir encore plus sur le réseau (policy, echo rules etc.).

Oasis

Le site de Daron est également le site officiel du package d'accès à Internet : OASIS. Pour ceux qui n'auraient pas lu mes précédents articles sur les moyens d'accéder à Internet sur Atari (honte à eux !), je vous rappelle qu'OASIS se veut être un intégré dédié au Net. Le pakkage comprend un gestionnaire d'accès dénommé ICE, qui s'occupe de toute la couche réseau, et OASIS lui-même qui a pour mission de vous donner accès aux ressources : Email, News, FTP, Telnet et prochainement le Web au travers de Spider.

Ainsi, sur ce site vous trouverez un détail de l'historique de chacun des produits, toutes les nouveautés des derniers développements. Mais vous pourrez aussi connaître les Béta-Testeurs pour dialoguer avec eux, connaître les prochaines évolutions prévues, obtenir des réponses sur les principales questions déjà soulevées sur le package et enfin pourquoi pas, donner un coup de main aux développeurs en apportant un soutien au travers des appels qu'ils peuvent lancer ...

On notera au passage qu'une conférence dédiée au support d'OASIS est accessible à tous, sur le réseau NeST !

Quoi d'autre ?

Atari Show in Birmingham

Chaque année, à Birmingham, se déroule un des principaux salons Atari anglais. Cette année Daron était sur place et nous fait un petit compte-rendu photographique de sa visite, et en particulier des principaux protagonistes dans une galerie de portraits. Vous découvrirez ainsi le visage des auteurs d'Apex Media... entre autres.

Atari Links

Encore un des grands avantage du site de Daron consiste dans le classement des principaux sites Internet voués à l'Atari. On trouvera ainsi un classement détaillé regroupant les sociétés, les sites dédiés au hardware, au software, les magazines, ou encore les Home Page à thèmes les plus sympathiques de l'univers Atari. Un grand travail de classement a été effectué, on ne saura que trop remercier Daron pour ce travail qu'il s'attache à mettre à jour régulièrement.

Psion

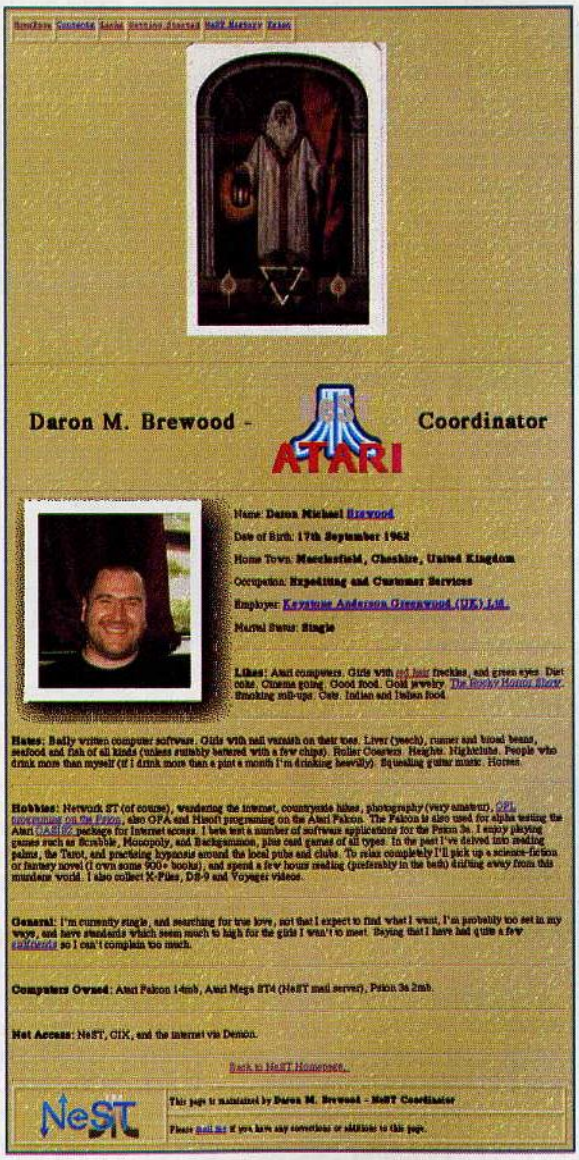
Si d'aventure comme Daron vous vous passionnez pour autre chose que l'Atari, et en particulier pour les PSION, alors vous ne serez pas déçu par les pages qui sont consacrées à ces machines miniatures. Daron recense les logiciels, les astuces et propose même des Beta-Test sur de nouveaux produits.

Daron

Enfin, une page est dédiée au personnage en lui-même. Un colosse fasciné par les rouquines ... mais vous en saurez plus en visitant son site !

A très bientôt sur le Net !

Hervé Piedvache
herve@parx.frmug.fr.net



le language HTML

Les CGI-BIN

L'interactivité du WEB peut sembler assez limitée si l'on se cantonne exclusivement aux liens hypertexte. L'usage de programmes d'interaction se révèle alors nécessaire.

Pourquoi ?

De nombreuses possibilités du WEB ne sont permises que grâce à des modules logiciels. On peut citer en vrac: les images cliquables (version serveur), les compteurs d'accès, l'interprétation des formulaires ou tout simplement la création de pages HTML dynamiques.

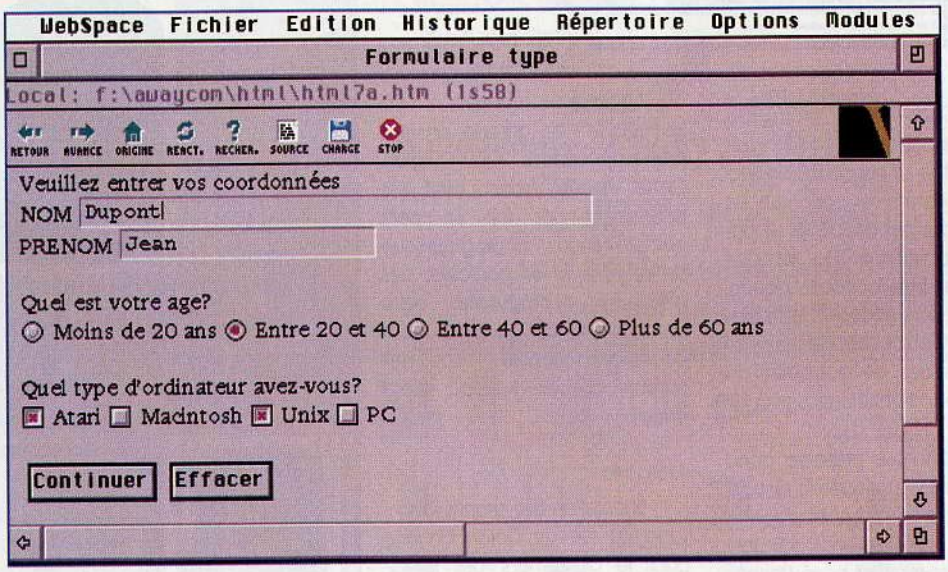
Utiliser un CGI-BIN pour interpréter une image cliquable présente deux avantages: cette méthode est compatible avec tous les browsers HTML (il existe trois définitions des images cliquables, une où le traitement est effectué par le serveur et qui est compatible avec tout, et deux autres où le traitement est effectué par le client, c'est à dire le browser HTML). D'autre part, les zones de cliquage ne sont pas limitées aux trois formes prédéfinies dans les méthodes client. L'inconvénient majeur est que cette méthode entraîne un surcroît de travail de la part du serveur et que celui-ci est donc globalement quelque peu ralenti.

L'interprétation d'un formulaire est le cas typique d'utilisation d'un CGI-BIN. C'est l'exemple qui sera développé dans cet article.

La création de pages HTML dynamiques permet par exemple de gérer des banques d'images, de créer des jeux online, ou de créer à la volée des pages HTML à partir par exemple d'une base de données. Ce dernier exemple est aussi très fréquemment utilisé en conjonction avec un formulaire: tous les outils de recherche indexés (Lycos, Altavista...) fonctionnent selon ce principe.

La gestion d'un compteur est un cas à part, en effet dans ce cas, le CGI-BIN n'engendre pas une page HTML, mais crée une image bitmap représentant un chiffre. Il existe des serveurs de compteurs tout prêts: http://www.counter.digits.com. Allez le visiter, son usage est gratuit pour les particuliers.

Si votre provider est dynamique il est fort probable qu'il laisse à la disposition des utilisateurs désirant composer des pages HTML des CGI-BIN de compteurs et d'images cliquables tout prêts, l'utilisateur doit juste créer un fichier ASCII contenant les paramètres de configuration.



Comment ?

L'acronyme CGI-BIN signifie Common Gateway Interface Binaries (Exécutables de la passerelle commune d'intergace), cela ne signifie pas grand chose, si ce n'est qu'il s'agit de programmes exécutables. Ils sont, au sein d'un même serveur WEB, tous regroupés dans un unique répertoire. Celui-ci, généralement placé à la racine du serveur (cela dépend de la configuration du serveur HTTP), est nommé CGI-BIN tout simplement. Par exemple, un programme compteur d'accès placé sur le serveur fictif www.html.fr pourra être accédé par l'URL suivante.

http://www.html.fr/cgi-bin/compteur

Notez-bien que, conformément à l'usage UNIX, les exécutables n'ont pas d'extensions telles qu'il en existe sur Atari (PRG, APP, TTP...). Les exécutables CGI-BIN sont souvent appelés aussi scripts, modules ou tout simplement cgi.

Ces scripts peuvent être écrits dans la plupart des langages UNIX: C, Pearl, Java, Shell... C et Java sont des langages compilés, Java étant un langage orienté objet issu de nombreux langages dont C. Pearl est un langage interprété vaguement inspiré du C. Quant au Shell, il s'agit du langage inclus dans l'interpréteur de ligne de commande d'UNIX (équivalent aux fichiers BAT du PC), les Shells les plus courants sont SH et TCSH, certains existent pour MULTITOS.

La librairie

Le développement de scripts CGI-BIN passe par l'utilisation d'une librairie spécifique. En langage C elle se compose des fichiers CGI-BIN.LIB et CGI-BIN.H, ces deux fichiers ajoutés à la configuration de votre compilateur C vous permettront de développer de véritables CGI-BIN. Pourquoi compiler des CGI-BIN sur Atari alors qu'il n'existe pas de serveur HTTP (serveur WEB de pages HTML) sur cette machine? Tout simplement parce que WebSpace supporte l'exécution de scripts dans les mêmes conditions que la réalité, cela permet de mettre au point son script sans courir le risque de se faire incendier par son provider suite à un plantage système dont on serait responsable.

Pour bien comprendre tout ce qui suit, il est nécessaire d'avoir lu (et même d'avoir avec soi) l'article HTML 7 consacré aux formulaires.

Une fois le formulaire rempli, l'utilisateur

clique sur le bouton ayant le statut SUBMIT, souvent intitulé OK. A ce moment le browser WEB utilise les paramètres placés derrière le tag ‹FORM› pour effectuer la recherche. METHOD peut prendre les valeurs GET et POST, nous ne nous intéresserons pour l'instant qu'à la méthode GET. La méthode permet de choisir quelle commande du protocole HTTP sera utilisée. Selon la méthode utilisée le script devra être écrit différemment, du moins avec la librairie basique présentée ce mois-ci. Le deuxième attribut, ACTION, permet d'indiquer le nom du script CGI à exécuter, on obtient le code HTML suivant.

‹FORM METHOD=GET ACTION="/cgi-bin/tr_form"›

Cliquer sur le bouton de soumission déclenchera l'exécution du programme TR_FORM, chargé de traiter le formulaire de l'article 7. Notez que l'URL du serveur WEB n'est pas indiquée mais ce n'est pas grave puisque l'adresse commence par "/", donc le répertoire CGI-BIN sera pris par rapport à la racine du serveur.

Le programme est alors exécuté, l'ensemble des paramètres de fonctionnement est fourni sous la forme de variables d'environnement. Elles sont assez nombreuses, nous n'indiquerons ici que les plus utiles.

REQUEST_METHOD: indique si la requête a été effectuée par la méthode GET ou POST.

SCRIPT_NAME: nom du script. C'est l'URL complète du programme lui-même, par ex: /cgi-bin/tr_form.

CONTENT_TYPE: type mime du fichier reçu. Il existe un type spécifique pour les formulaires, c'est le type application/x-www-form-urlencoded

CONTENT_LENGTH: longueur des paramètres à lire, ceci n'est utile que pour la méthode POST.

PATH_INFO: c'est un complément d'arborescence, inutile pour nous pour l'instant.

QUERY_STRING: Il s'agit du contenu du formulaire.

L'exemple

La meilleure façon de comprendre le fonctionnement du système, c'est d'écrire un programme de traitement du formulaire de l'article 7. Mais nous allons commencer par voir comment le contenu du formulaire est transmis.

La copie d'écran représente le formulaire tel qu'il est envoyé au serveur HTTP. Le script GCI sera appelé avec la chaîne de commande du type suivant dans le cas de la méthode GET (avec POST, la QUERY_STRING est transmise séparément, il n'y a pas non plus de point d'interrogation).

/cgi-bin/tr_form?nom1=valeur1-&nom2=valeur2

Tout ce qui précède le point d'interrogation est le chemin du CGI, on le retrouvera dans la variable SCRIPT_NAME (un complément peut aussi être présent dans PATH_INFO mais nous verrons cela une autre fois). Tout ce qui suit le point d'interrogation est la requête engendrée par le formulaire, elle est placée dans la variable QUERY_STRING.

Cette variable QUERY_STRING contient le contenu du formulaire sous une forme très spécifique. On y trouve le nom de chaque champ suivi du caractère "=" puis la valeur prise par ce champ. Les différents champs sont, quant à eux, séparés par le caracère "&". Ce qui donnerait, dans le cas du formulaire présenté :

Pascal BARLIER

PARX VOUS PROPOSE

Ouvrez-vous les portes de la communication sur Atari

Modem USRobotics Sportster 33.6

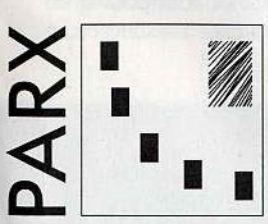
- Mini-boitier modem/fax/vocal
- Emission et reception de télécopies
- Transmission de données jusqu'à 56 Kbps
- Consultation des services Minitel
- Connexion à Internet

1290 F

offert

Logiciel High Speed Modem
Kit complet de connexion sur Internet
Kit complet de connexion pour BBS

Installation entièrement automatisée



PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70

Offre spéciale valable jusqu'au 28 MARS 1997 inclus

Frais de port : 50 F

Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

WHITE STONES

Ce mois-ci, l'histoire des modules M&E est à marquer d'une double pierre blanche. En effet jusqu'à présent les logiciels réalisés avec utilisation de ces modules, étaient répartis en trois catégories: les Freewares, les logiciels commerciaux édités par PARX et les logiciels Shareware.

La première pierre blanche, c'est que nous sommes en contact avec des éditeurs, désireux d'utiliser les modules M&E. Cela signifie qu'en plus de logiciels édités par PARX, vous allez bientôt voir arriver des logiciels, édités par d'autres sociétés, mais utilisant également les RIM, les WIM etc...

La seconde pierre blanche, concerne la conception des modules. Personne d'autres que PARX n'en éditait. C'est chose faite et c'est une preuve supplémentaire de la maturité du système. Mais c'est aussi une grande opportunité pour les développeurs. En effet, autant vous êtes nombreux à programmer pour le plaisir, autant la réalisation d'une application complète pose quand même de nombreux problèmes. Avec le principe des modules, c'est pour vous la possibilité de faire fonctionner vos routines, sans avoir à gérer tout le lourd contexte des fenêtres, fichiers etc...

Le passionné de fonctions mathématiques 3D peut très bien faire un super générateur de courbes, mais pour le faire tourner il devra gérer les fenêtres, sauver les fichiers etc.... Avec le concept M&E, plus de problèmes: il lui suffit de faire un RIM générant ces courbes. Le résultat fonctionnera sur toutes les machines, dans toutes les résolutions, il pourra sauver les images résultantes, les imprimer... De plus, il pourra même vendre son module s'il estime que le travail réalisé le mérite.

MONEY MAKER

L'aspect financier de la chose fait souvent peur sur ATARI, sujet tabou s'il en est! Pourtant, il semble légitime que l'auteur d'un Shareware veuille en tirer quelques sous... Pas forcément pour devenir milliardaire (quoique...) mais s'il pouvait gagner de quoi se payer un lecteur ZIP, un bon écran ou un disque dur plus gros, ce ne serait pas de refus. Or en France et sur ATARI, si tout le monde se dit prêt à encourager la création de Sharewares, le nombre de personnes passant à l'acte est plus que faible. A ce niveau là, les modules et le concept M&E sont une fabuleuse opportunité. Si vous créez un générateur de courbes, vous allez le diffuser auprès de milliers d'utilisateurs. Mais ne vous faites pas d'illusions: si par miracle vous en tirez quelque subside, il se trouvera toujours quelqu'un pour estimer que "ça sauve pas comme ceci", "ça imprime pas bien" etc... Par contre, si vous réalisez le même générateur sous forme de RIM, également payant, vous vous adressez-là à une population de connaisseurs. Une population peut-être plus réduite (quoique), mais qui sait qu'en acquérant votre module, elle accédera à la génération de courbes sur HADES comme sur STF, au sein d'un nombre grandissant de logiciels, avec la même facilité que pour générer des fractals, pour scacnner, imprimer etc...

Ces gens passent sur le WEB de PARX, téléchargent les versions d'évaluation etc... de plus PARX vous soutiendra tout au long du développement, sans bourse délier, et vous ne pouvez donc en tirer que du bénéfice!

RIMS FRACTALS

Voici donc le premier pack de RIM commerciaux, non-édités par PARX. Inutile de s'étendre dessus, un article complet leur est consacré dans ce numéro, avec images etc...

WIM FLH

Nouveauté pour ce WIM qui permet de lier des animations entre elles. Ainsi sous DFORM lorsque vous avez construit un mopr-hing sous le nom TOTO.FLH, vous pouvez en générer un autre et chercher à le sauver sous

le même nom. DFORM vous demandera alors si vous voulez écraser le fichier ou essayer d'y ajouter le nouveau morphing. Choisissez cette option, et le WIM FLH mettra bout à bout les deux animations.

WIM AVI

Il est opérationnel. Dans la dernière version testée, les animations de plus de 320*200 posaient parfois des problèmes de relecture. Plus d'infos et test complet dans le prochain ST MAG (le WIM est arrivé ce matin!).

RIM "NEXT"

Il est intéressant de constater que certains développeurs avaient pris la licence M&E il y a plusieurs mois, n'avaient pas réalisé grand chose, et s'y mettent désormais avec ardeur. Il faut reconnaître qu'au départ le concept peut sembler obscur et que les modules paraissent délicats à concevoir. De plus, on ne voit pas toujours "quoi réaliser"!

Eric BONNAIN fait partie de ces développeurs, donc la qualité du travail laisse en plus présager de bonnes choses. Le premier RIM est un RIM MBK. Le format MBK c'est le format des sprites STOS. Vous pouvez choisir le sprite à extraire, mais ce RIM est également le premier à gérer le concept "NEXT", qui permet à un module d'extraire plusieurs images d'un même fichier. Couplé à un logiciel de montage d'animation, ce type de module permet le démontage de fichier et le remontage dans un autre format, permettant ainsi de convertir des AVI en FLI par exemple. Nous aurons l'occasion d'en parler d'ici quelques semaines.

A noter que D2M, PICCOLO et BV4 gèrent théoriquement cette possibilité "NEXT". Dans la pratique, les résultats ne sont pas franchement ceux escomptés, des mises à jour sont donc en préparation.

RIM SEQ

Un autre RIM d'Eric BONNAIN, qui permet de démonter des animations CAD3D, au format SEQ. Le WIM est également en développement, ce qui réjouira les possesseurs de ST, puisque ce format (320*200 16 couleurs) est tout à fait adapté à leur machine.

WIM DEGAS "MULTIPLE"

Et encore une autre production d'Eric BONNAIN, avec un WIM DEGAS regroupant en un seul module la sauvegarde compressée / non–

compressée des images PI1 à PI6. A noter que ce module est configurable et peut donc fonctionner sans présenter de formulaire, ce qui le rend tout à fait utilisable dans les logiciels de conversion automatique.

Voila! Ces modules sont disponibles dans les dernières versions du PARX.SYS à partir de celle du 03/02/97.

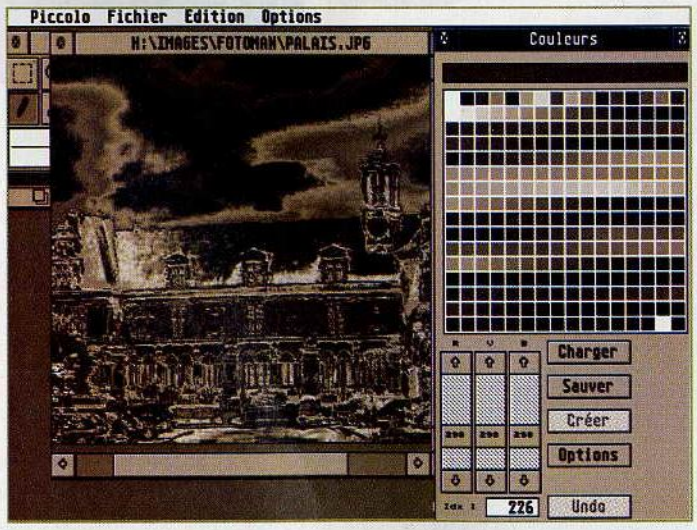
Pierre Louis LAMBALLAIS

la palette sous PICCOLO

Etant donné que PICCOLO est fourni gratuitement avec de nombreux modules et qu'il est disponible sur pas mal de serveurs, il m'a semblé utile de vous décrire les fonctionnalités de sa palette. Ces fonctionnalités sont énormes, et sans doc, il est vrai que vous passez à côté de beaucoup de choses, comme vous pouvez vous en rendre compte avec les copies d'écrans illustrant cet article, et dont les effets n'ont été réalisés qu'en manipulant la palette sous PICCOLO.

FICHIER PALETTE

La première chose à comprendre, c'est que le concept M&E a prévu des dispositions pour les palettes. Celles-ci portant l'extention PXX, où XX indique le nombre de plans. Ainsi un fichier PO8 contient une palette en 8 plans, c'est à dire 256 couleurs, tandis qu'un PO4 contient 16 couleurs (4 plans). Dans les préférences de PICCOLO ("Chemins"), vous pouvez déterminer le chemin du dossier système, et en-dessous vous indiquez les éléments à prendre dans ce dossier système. Si les palettes sont cochées, cela indique à PICCOLO d'aller chercher les palettes par défaut dans le dossier PARX.SYS. Dans ce cas, le nom des palettes doit être PARX. La palette par défaut en 256 couleurs est donc PARX.PO8. L'avantage c'est que sous D2M, vous pouvez faire la même demande et donc avoir aussi bien pour PICCOLO que D2M, la même palette par défaut. Mais comment faire si vous voulez une palette particulière comme palette par défaut, mais seulement pour PICCOLO? Rien de plus simple. Il suffit de décocher l'option "palette dans dossier système". PICCOLO prendra alors la palette PICCOLO.PO8, située dans son propre dossier, comme palette par défaut.



Récapitulons: PARX.PO8 situé dans PARX.SYS si c'est là qu'il faut chercher la palette par défaut (option cochée dans le formulaire "Chemin" de PICCOLO) ou bien PICCOLO.PO8 dans le dossier PICCOLO si l'option est décochée.

Ceci est valable pour toutes les palettes (PO4 pour 16 couleurs, PO2 pour 4 etc...)

DEVELOPPEURS

Pour les développeurs, le format des palettes est fourni avec le kit développement/usage des RIM, WIM etc...

MANIPULATIONS

Pour voir comment manipuler la

palette, lancez PICCOLO en 16 ou en 256 couleurs, et chargez une image.

Comme exemple j'ai pris une image en 256 gris, capturée avec un appareil photo numérique FOTOMAN. Ouvrons le formulaire de couleur et découvrons-le.

OPTIONS

Premier bouton intéressant: les OPTIONS. Elles permettent de choisir de nombreuses choses, dont les réglages seront sauvés dans PICCOLO.INF si vous allez sauver les préférences.

Le mode d'affichage des couleurs. Il permet d'afficher les couleurs en RVB, en CYM ou en TLS. Pratique lorsque l'on sait que les imprimantes ne travaillent qu'en CYM (K) et pas en RVB.

Rangement. Sera apprécié de ceux qui travaillaient par exemple avec Degas. Par défaut PICCOLO et D2M travaillent en ordre VDI, qui n'est pas le même que l'ordre XBIOS utilisé par Degas (entre autre). Avec ces choix vous pouvez demander à ce que les couleurs soient affichées dans l'ordre VDI ou XBIOS, et que le numéro de la couleur qui apparaît soit le numéro dans l'ordre VDI ou dans l'ordre XBIOS.

Taille des pavés de couleur: simple à comprendre! Bien pratique en tout cas pour adapter la taille globale du formulaire à la taille de votre écran.

Espacement entre les couleurs, permet d'avoir les pavés de couleur qui se touchent ou qui sont assez éloignés les uns des autres. Nous verrons pourquoi par la suite.

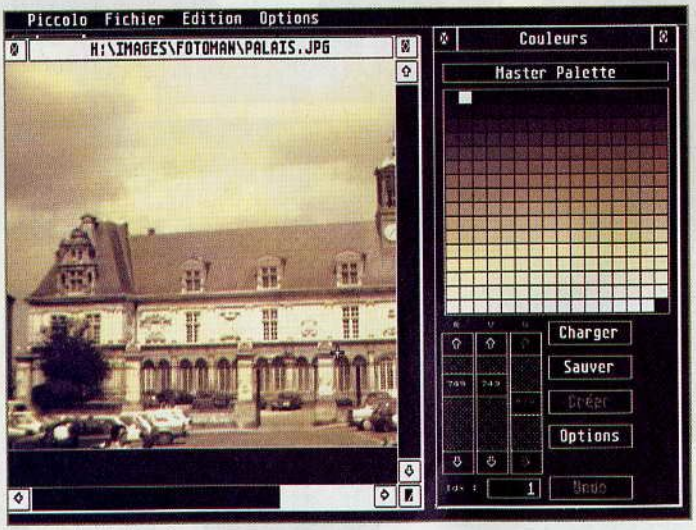
Enfin, vous pouvez décider de placer ces pavés de couleurs en haut, en bas, à gauche ou à droite dans la fenêtre des couleurs.

CHARGER / SAUVER

De retour dans la fenêtre des couleurs, vous pouvez charger une palette ou sauver celle en cours. Normal. Sauf que les programeurs apprécieront de sauver en tenant CONTROL enfoncé: il sauveront ainsi la palette sous forme d'un fichier TXT, utilisable en C.

FENETRE DE COULEURS

Passons maintenant à quelques manipulations. Essayez de cliquer sur une couleur en tenant CONTROL enfoncé: l'espace entre les pavés prendra alors la couleur sélectionnée. Cette option est extrêmement intéressante. En effet, elle permet de se rendre compte du rendu des couleurs suivant le fond sur lequel elles se trouvent.



Ceci étant, nous avons notre palette et nous voudrions bien la ré-organiser. Pas de problèmes:

Copier une couleur sur une autre: clic sur la couleur, tenir enfoncée la souris, déplacer le petit cadre de la couleur sur l'autre et relâcher. Simple! Cela marche aussi avec le cadre rprésentant la couleur active.

Echanger deux couleurs: comme pour la copie, sauf que vous tenez SHIFT enfoncé lors du dépôt.

Dégradé de couleurs: sélectionner une couleur, et cliquer sur une autre en tenant ALTERNATE enfoncé, comme sous DEGAS.

Edition d'une composante: il suffit de cliquer sur les flèches des ascenceurs, ou de déplacer l'ascenceur en le "tenant" à la souris, ou en cliquant dans la cage.

Edition de plusieurs composantes: Comme pour une seule, sauf qu'en tenant SHIFT enfoncé, les trois bougent en même temps! Mais vous voulez peut-être que seuls le ROUGE et le BLEU se déplacent ensembles? Pas de problème: cliquez sur la petite lettre "V" symbolisant le VERT au dessus de l'ascenseur. Celle-ci se grise, indiquant qu'elle est désactivée, et en tenant SHIFT vous ne déplacez que le ROUGE et le BLEU. Ah oui... tout ça marche aussi en CYM et TLS, évidemment!

MASTER PALETTE

Nous arrivons maintenant à la chose la plus fabuleuse. Il faut dire que toutes ces demandes ont été faites par un Designer, c'est à dire un graphiste travaillant avec pas mal de couleurs. Le mode MASTER PALETTE s'enclenche en double-cliquant sur le grand pavé contenant la couleur active. Celui-ci se change en affichant "MASTER PALETTE". A ma connaissance, D2M et PICCOLO sont les deux seuls et uniques logiciel sur ATARI offrant cette possibilités.

Dans ce mode, les ascenseurs RVB (ou CYM ou TLS) n'indiquent plus les valeurs d'une couleurs, mais de TOUTES les couleurs. Et lorsque vous changez le ROUGE, vous changer donc le ROUGE de TOUTES les couleurs. Cela vous permet facilement de rendre l'image sépia par

exemple. A noter que les modifications avec SHIFT enfoncé, ou bien la désélection du ROUGE pour ne bouger en même temps que le VERT et le BLEU etc... tout marche!

Déjà, avec ça, vous obtenez des effets fabuleux. Mais ce n'est pas fini.

Il est en effet nettement plus intéressant de pouvoir modifier un ensemble de couleurs, mais pas forcément toutes les couleurs. Et bien c'est possible: cliquez sur une couleur en tenant SHIFT enfoncé. Vous verrez alors apparaître une petite croix sur cette couleur. Cliquez sur une autre couleur en tenant toujours SHIFT enfoncé et une croix apparaîtra également sur cette couleur. Continuez ainsi sur autant de couleurs que vous voulez. Lorsque vous passerez en mode MASTER PALETTE, ce sont ces couleurs qui subiront les effets de modification des composantes.

Mais vous avez toute une série de couleurs à sélectionner? Facile: cliquez sur une couleur en tenant SHIFT et cliquez sur une autre avec SHIFT (pour la sélection) et ALTERNATE (comme pour le dégradé). Toutes les couleurs situées entre les deux seront sélectionnées. Magique non?

CRAYON MULTICOLORE

A noter en plus que lorsque vous aurez sélectionné plusieurs couleurs avec SHIFT et que vous dessinerez avec le crayon, vous vous rendrez compte que celui-ci cycle sur toutes ces couleurs. Si vous voulez que le cycle ne se produise qu'une fois, dessinez tout en tenant SHIFT enfoncé. Sur D2M, la même chose fonctionne sur le crayon, mais également sur l'aérosol, qui offre en plus d'autres fonctions totalement fabuleuses (et c'est peu dire).

FENETRE TROP GRANDE

Si vous trouvez que la fenêtre des couleurs est encore trop grande, même après avoir réduit la taille des pavés, cliquez sur son bouton d'ouverture maximale. Les options, ascenseurs etc... disparaîtront, ne laissant que les pavés. Un clic sur ce même bouton redonnera l'aspect précédent.

QUELQUES AUTRES COMMANDES...

Deux autres commandes peuvent servir: CONTROL+G met la palette en niveaux de gris, tandis que ALTERNATE+P remet la palette système.

CONCLUSION

Normalement, vous devriez désormais pouvoir utiliser le gestionnaire de palette de PICCOLO et de D2M avec plus de facilité. La prochaine fois, j'espère avoir le temps de vous parler du SPRAY de D2M.

Pierre Louis LAMBALLAIS

FRACTALS & ROSACES

Sur ATARI, il existe plusieurs logiciels générant des fractals. Mais il ne font que ça, ne peuvent généralement pas imprimer en couleur, ne sauvent que sous peu de formats etc... Pour palier à ces inconvénients, Eric DA-CUNHA a eu l'idée de réaliser des générateurs de fractals, sous forme de RIM.

Le PACK

Le pack, FRACTAL1 se présente dans une pochette plastique, avec une feuille de présentation et une disquette. Sur celle-ci nous trouvons un dossier 68000, un 68030 et un 68881, contenant respectivement les modules réalisés en 68000 (pour les STF, STE, et Méga), en 68030 (pour FALCON), et en 6881 (pour TT ou FALCON avec copro, HADES...). Une excellente initiative, puisque dans le cas des calculs de fractals, le gain est important (bien que les versions de base soient déjà bien rapides).

L'installation de ces modules est particulièrement simple, puisqu'il suffit d'ouvrir le dossier correspondant à votre machine (68000, 68030...) et de recopier les RIM s'y trouvant, dans le dossier RIM de votre dossier PARX.SYS.

Si ce pack de Fractal est le premier élément M&E dont vous faites l'acquisition, il vous faudra vous procurer un logiciel et le dossier PARX.SYS. En effet, ce pack de RIM est livré "nu". Cela peut paraître surprenant, mais c'est un choix tout à fait judicieux, car il n'y a officiellement que 5 endroits où l'on peut se procurter le dossier système M&En avec tous les derniers modules, le TRM, le MEM, les docs... Avec quasiment des nouveaux modules tous les 15 jours, cette centralisation est pour vous l'assurance d'avoir les dernières versions.

Profitez-en pour demander également PICCOLO qui vous permettra d'utiliser ce pack Fractal, qui fonctionne d'ailleurs également avec BV4, D2M, DIAPO etc... Si vous possédez un modem, vous pouvez télécharger tout cela sur PARX-BBS, TheBBS, le WEB de PARX, ou le FTP du CNAM. Si vous n'avez pas de modem, vous envoyez 2 disquettes 720 ou une 1.44 à PARX avec une enveloppe timbrée pour le retour et vous aurez la totale!

ROSACE

Le premier élément de ce pack est un générateur de rosaces. Un formulaire permet quelques réglages et un simple clic sur la partie de gauche vous donne une prévisualisation de la rosace générée. Une bouton "Exemple" donne quel-

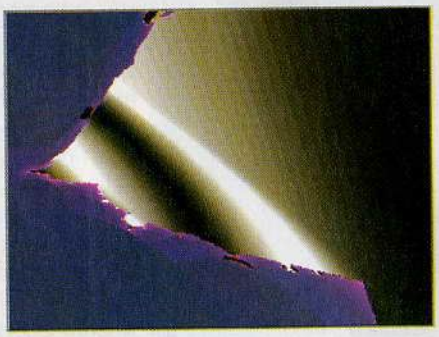
ques valeurs vous permettant d'avoir une idée du rapport existant entre les réglages et le résultat obtenu. Glogalement, le cacul est rapide, mais dépend évidement des dimensions que vous avez choisies: une image de 100 * 100 étant logiquement calculée plus rapidement qu'une image de 5000 * 5000! Le calcul se fait systématiquement en monochrome, ce qui rend la "prévisualisation" et le résultat compatibles avec toutes les résolutions et les modes graphiques (MATRIX, NOVA...).

ROSACE: POURQUOI?

Mais... A quoi ça sert? La première application qui vient à l'esprit concerne l'illustration de fanzines, de courriers... De plus, si vous notez les réglages, vous pouvez calculer plusieurs fois la même rosace, dans des dimensions différentes, et ainsi avoir une qualité optimale à l'impression.

L'autre application, simple mais fort utile: le coloriage! Une imprimante monochrome, quelques feuilles de papier et hop, vous sortez une ribambelles de rosaces que vos charmants enfants se feront un plaisir de colorier, vous laissant ainsi tranquillement jouer à Vroom!

Vous pouvez également imprimer de nombreuses petites rosaces pour faire des découpages, des collages, des étoiles pour le sapin de Noël (un peu tard je l'avoue...)... Et si votre petite fille de 8 ans préfère jouer à DOOM sur votre JAGUAR plutôt que de découper et colorier les 50 petites rosaces pour se faire un collier de princesse, c'est qu'il n'y a plus de jeunesse!

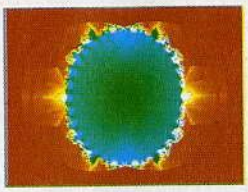


FRACTALS

Avec les fractals, nous entrons dans un univers mathématique, plus complexe, aux applications différentes.

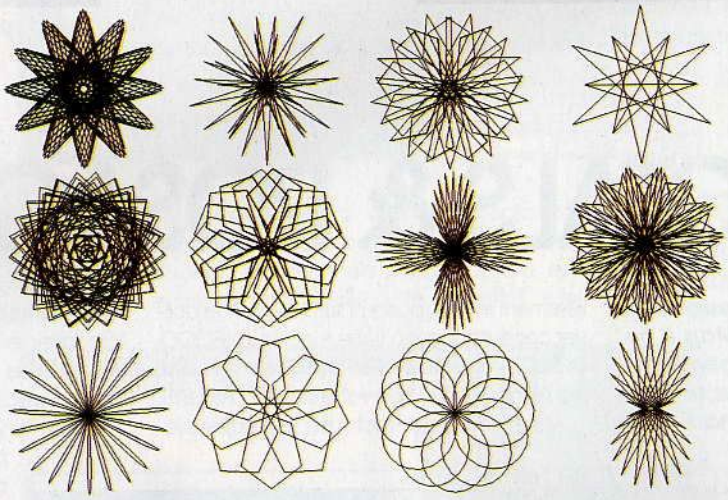
Mandelbrot & Julia

Ces deux ensembles sont regroupés. Ce sont les plus connus du monde des fractals. Le RIM peut générer l'un ou l'autre, avec des réglages de positions, d'ordre, d'intensité du calcul etc... Les réglages influencent grandement le résultat visuel, dont une prévisualisation rapide est donnée sur la gauche du formulaire. Comme dans le RIM ROSACE, un bouton "Exemple" donne quelques valeurs prédéfinies, parfaites pour se familiariser avec les réglages. En bas du formulaire vous pouvez choisir la palette appliquée à l'extérieur de la rosace et celle de l'intérieur.



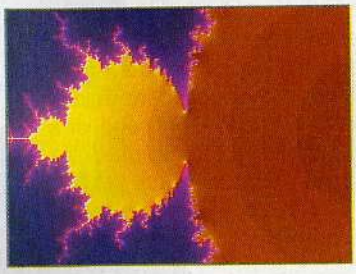
Newton, Phoenix et Barnsley

L'autre RIM Fractal permet de générer des ensemble de Newton, de Phoenix et de Barnsley. Le formulaire ressemble beaucoup à celui de l'autre RIM Fractal avec les même possibilités d'exemples, de choix de palette. Mais les résultats sont évidement différents, comme cette grosse masse verte centrée sur le dessin (Barnstley) ou cette superbe plaque métalique ondulée (Phoenix).



FRACTALS: POURQUOI?

Calculer des fractals, c'est bien, mais à quoi ça sert? Là encore, un tel générateur est idéal pour faire des fonds, pour illustrer des présentations d'objets etc... Vous pouvez parsemer vos impressions de ces petits dessins, toujours surprenants, ou bien calculer de grandes images à placer derrière des petites vignettes. Vous pouvez également vous en servir comme fond et décor unique (cf pochette du CD PANDOMENIUM de KILLING JOKE, intégralement réalisé en fractals). Il est également intéressant de se servir de ces images "mathématiques" comme modificateur d'autres images. Ainsi sous D2M, l'effet BUMP-MAP prend deux images et change la luminosité des points de l'une suivant la luminosité des points de l'autre. Dans ce cas, utiliser des fractals comme modificateur donne d'excellents résultats.



COMMANDER?

En conclusion, ce pack de RIM est bien fait, rapide, et simple à utiliser. Il ne coûte que 100 F. et vous permettra de réaliser de fabuleuses images.

En attendant de tester le prochain pack, je retourne me faire quelques rosaces!

P. L. LAMBALLAIS

ADRESSES

PARX.SYS et PICCOLO
Disquettes + enveloppe à:
PARX
9 rue du Pin Doré
53000 LAVAL

Par Modem:
PARX-BBS: 02.43.53.57.70
TheBBS : 01.42.51.11.35
INTERNET: http://www.parx.fr

Pour le pack:
Chèque de 100 F. à Eric DA-CUNHA
86 rue de l'avenir
21850 St APOLLINAIRE
Email: da_cunha@ecoledoc.ibp.frWIM

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique °INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1	2	3	4
FACE VALUE	GRAAL TEXT	GRAVON	D2M + D FORM
~~349,00 F~~	~~90,00 F~~	~~169,00 F~~	~~1140,00 F~~
290,00 F	30,00 F	149,00 F	990,00 F

promotions valables du 20/02/97 au 20/03/97 dans la limite des stocks disponibles

4 : *disponible chez* **PARX** *9, av. du Pin Doré 53000 LAVAL tél 02 43 56 92 76 (port en sus)*

1, 2, 3 : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 35F)*

S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 49 77, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

où en est DA'S LAYOUT ? (3)

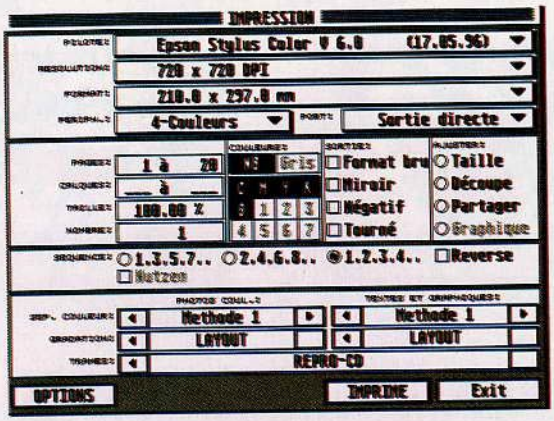
De l'épreuve au flashage

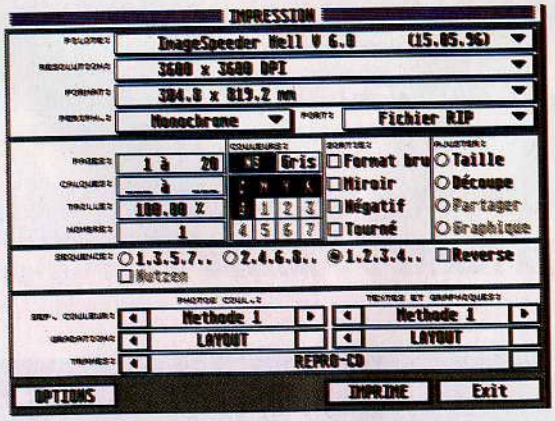
On dit couramment que c'est au pied du mur qu'on voit le maçon. En PAO, le moment de vérité situe lors de la confection d'épreuves ou d'opérations de flashage. Mais si imprimer des documents via une "laser", une "jet d'encre" ou une insoleuse constitue le minimum Minimorum pour un graphiste, il est d'autres façons de tirer des pages. On peut ainsi les imprimer sur disque, entre autres sous forme de fichier TIF, qu'il est alors possible de retravailler ou dans Photo Line, ou dans Da's Picture ou encore, ne soyons pas sectaires dans Photoshop et consorts.

Pour ce faire, Layout dispose évidemment de modules et de pilotes spécifiques, certains fournis avec la version de base, d'autres étant optionnels. Préparez-vous donc pour la visite, les femmes et les enfants d'abord : nous abordons l'avant dernier chapitre de cette saga. Oh que ça va suer dirait Johnny.

Dis-moi qui te pilote, je te dirai qui tu es

Dès que vous enfoncez le bouton Impression, vous ouvrez un sélecteur à choix multiples. (1) Il suffit de cocher la barre de menu en face de la mention "pilote". Vous choisissez parmi les standards que sont les BJ 330 et 600/800 de Canon et les Stylus d'Epson jusqu'au format A3 +. Ajoutez bien sur les "jet d'encre" et laser d'HP sans oublier la famille des SLM qui commence à prendre de l'âge. Comptez une pincée de Star NL-10, de Seiko CH-4100/104 et de Nec P6 sans oublier pour les aficionados de MagicMac un petit driver de derrière les fagots. Il y en a d'autres, mais ils sont réservés aux insoleuses ou à la sauvegarde d'images comme annoncé plus haut mais décrit plus bas. (d'après mon kiné, cette gymnastique du cou est excellente surtout si on passe de nombreuses heures devant son écran.).





Le choix d'imprimante effectué, il reste à préciser la résolution et le format de page. Par principe, la taille indiquée correspond à celle du document. Mais rien n'empêche de la modifier ou de l'ajuster en fonction du format papier ; on peut encore n'imprimer que la découpe ou répartir le tirage sur plusieurs feuilles (partager) en cochant l'un des items spécifiques dans la partie droite du tableau. Il en ira ainsi lorsque vous commanderez une épreuve A3 sur une imprimante n'excédant pas le format A4.

Le nombre de couleurs indiquées ne correspond pas à la chromie du document mais caractérise le périphérique qui produit les sorties. La synthèse de couleurs s'inscrit, elle, dans un boîtier central ; il vous indique comment votre travail sera traité, en quadri ou trichromie, en niveaux de gris ou en noir et blanc. Ainsi un flashage avec une ImageSpeeder (2) sera-t-il renseigné comme monochrome en face de périphérique mais comme un CMYK pour définir sa structure chromatique.

Tant que nous y sommes, jetez un oeil sur la mention placée en face de l'item "Port". Sur la fiche correspondant à l'usage de la Stylus (1), est mentionné : sortie directe. Retournez voir comment est traité un fichier ImageSpeeder : il est mentionné RIP, c'est-à-dire à traiter par un processeur (soft ou

hard) tramant les pages ou les sauvant dans un format particulier. (Ceux qui connaissent un tant soit peu le métier me rétorqueront qu'une page imprimée par exemple sur une laser, subit un traitement somme toute similaire ; je leur accorde. La différence essentielle tient au fait que, outre une résolution généralement plus élevée, les pages tirées sur film forment une des premières séquences du processus d'impression, bien avant leur passage sur les presses. Mais pour plus de détails voyez donc plus loin pilotes d'exception).

Pilotes d'exception

A l'instar de Calamus, Da's Layout contient son propre RIP, ce qui les différencie des autres programmes de PAO. Il n'est donc pas nécessaire d'en acquérir un comme il est d'usage dans le monde PostScript (PS). Cependant, si un tirage est réalisé sur une imprimante ou une insoleuse de ce type, au lieu d'utiliser son RIP interne, Layout sort du code PS.

Vous disposez d'une troisième solution très utile pour la confection d'épreuves en couleur ou le flashage. Dans un premier temps, Layout "rippe" le fichier puis l'inclut en tant qu'image monochrome ou couleur dans un fichier PS. Cette fonction est possible avec le pilote PS-Color. La résolution est paramétrable de 72 à 3 600 DPI.

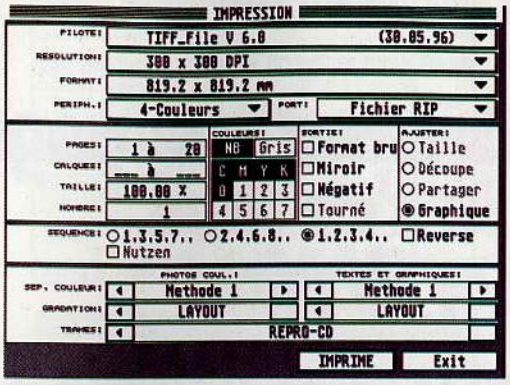
Autre pilote d'exportation, le PS-EXP qui traite tout fichier PostScript normal (PS). Une imprimante ou une insoleuse peut alors être immédiatement connectée aux ports, parallèle ou série. Cette technique est indépendante de la plate-forme Atari ou Mac. Elle est paramétrable de 300 à 600 Dpi pour les imprimantes et de 1200 à 2 540 pour les flascheuses.

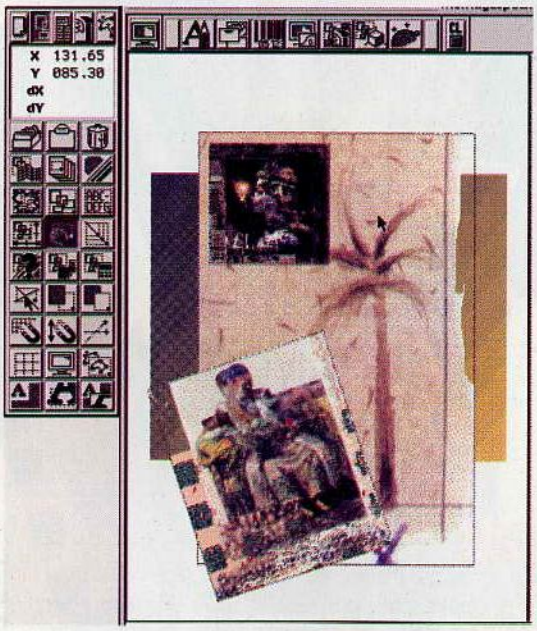
Les flascheuses utilisant un hardware spécial comme celui fourni par DMC (Calamus) pour les Linotypes ou les Agfa ont besoin d'un pilote particulier. Pour le charger, il est nécessaire d'utiliser un "chargeur" : c'est le rôle de l'Upload driver.

Sont fournis quatre autres pilotes dont deux pour insoleuses : Hell ISS ViaDisk qui autorise des sorties de 600 à 2 540 DPI et ImageSpeeder Hell fonctionnant de 300 à 3 600 DPI. Cela signifie qu'une flascheuse Calamus peut tirer des films de Layout.

Les deux derniers drivers portent les doux noms de TIFF File et d'Apple DPD.

Le pilote Mac permet d'utiliser le système d'impression des Pom Pom machines au départ de l'émulateur MagicMac. Disons-le tout de suite, si la qualité est au rendez-vous, les temps de tirage sur 68040, déjà très longs d'ordinaire, sont ici doublés. Il faut donc impérativement adjoindre un matériel spécifique – environ 250 DM – pour retrouver des minutages équivalents à ceux produits par QuarkXpress et autres. McStout – c'est son nom – laisse même sur place toute épreuve sous Xpress ou PageMaker tirée en EPS et comprenant des dessins vectoriels complexes. En 360 DPI, avec une Epson Stylus Pro gérée par ColorSync, Layout produit des pages complexes en 7/8 minutes. Avec la même imprimante, le même document en EPS construit dans Xpress puis mouliné avec TScriptPro, le temps de tirage a littéralement doublé. Et je ne parle pas de PageMaker. Revers de la médaille, si 36 Mbyte de mémoire suffisent pour 1 A4, le double s'impose pour un A3.





(On a parlé, il y a plusieurs mois, d'un développement de McStout spécifique au Macintosh – ce qui ne serait pas un luxe – mais, soeur Anne, je ne vois rien venir. Par ailleurs la version McStout que je possède ne fonctionne que sous Motorola 040 et non sous PowerPC. J'ignore s'il existe actuellement un hardware dédié à ce type de processeur mais je suppose qu'à Berlin, Overscan doit travailler la question.

Quoi qu'il en soit, une impression N/B comprenant des demi-tons est 4 fois plus rapide sur un Medusa que sur un Mac tout en nécessitant moitié moins de Ram).

Reste donc le pilote TIFF File (3) qui offre des possibilités de création d'images simples, puissantes et terriblement efficaces. Petite démo ci-après.

Crée-moi une page, je t'en fais un dessin

Plusieurs programmes de dessin et de retouche offrent parmi leurs ressources la possibilité de réaliser des montages d'illustrations diverses. Dans certains, on peut même intégrer des éléments vectoriels. Néanmoins, ces opérations sont assez lourdes à gérer quand leur mise en oeuvre ne tourne pas au parcours du combattant. Sans nécessairement solutionner tous les problèmes, Layout offre des voies de traitement de l'image très simples et très rapides AU DÉPART DE LA PAGE RÉELLE, ce qui permet de percevoir l'interaction des différents éléments. Et rien n'empêche de les retravailler dans des logiciels dédiés.

Un petit dessin valant mieux qu'etc, etc., observez les copies de pages et d'éléments graphiques ci-après.

Rappel du principe : vous réalisez une mise en page avec des composants divers, textes, bitmap, vecteurs et vous imprimez le tout en TIF à la résolution que vous désirez – en indiquant soit que vous enregistrez toute la page, soit l'ensemble des objets – la taille du fichier étant directement proportionnelle à la surface sauvegardée.

Faute de temps, j'ai utilisé plusieurs illustrations extraites de CD rom (le timbre, une très belle oeuvre de Guy Grember, le diplomate

arménien David Zadour et Marylin). Ajoutons une texture créée par une étudiante sur le thème du papier, la marque de l'imprimeur Scotto (1484) et une autre texture créée dans Painter puis assemblée en mosaïque dans Layout. C'est sur cette dernière texture qu'a été plaquée l'image du musulman préalablement retravaillée dans Da's Picture avec des masques de densités variables avant de la finaliser dans Painter. (4) Plusieurs de ces éléments sont assemblés dans Layout sur un dégradé vectoriel. La copie d'écran de cette étape porte le numéro (5). Un court texte a été composé dans l'éditeur vectoriel. Chaque ligne inclut un dégradé de couleur particulier. Le fichier TIF qui en a été tiré a été retravaillé avec Gallery Effect et a produit deux nouvelles images, l'une avec une structure de verre (6), l'autre de plastique (7). Par ailleurs l'image 5 a été "roulée" avec le filtre Curling de KPT3, dans Photoshop (8).

Restait à assembler le tout dans Layout.

Le titre a été produit par superposition des deux structures, plastique et verre, la première ayant un blanc transparent. Le texte a été monté en colonne libre et l'image de Marylin glissée sous la première illustration en précisant que le blanc devait être transparent. Toutes ces opérations prennent-elles beaucoup de temps ? Guère plus que celui qui a été nécessaire pour tirer les copies d'écran, les numéroter dans l'ordre logique tout en écrivant le paragraphe consacré au pilote d'impression TIF. Disons 2 heures, tests de filtres divers inclus.

Pagination, formats et séquences

Les seconde et troisième sections du menu impression n'ont rien d'original si ce n'est qu'elles permettent d'imprimer les calques aussi bien que les pages. Les sorties seront au format brut, en miroir, en négatif ou tourné, cette dernière mention apparaissant automatiquement lorsque la maquette est montée à l'italienne. On peut ajuster la taille, demander impression d'une découpe ou encore partager le tirage d'un A3 ou plus sur plusieurs pages A4. L'ajustement sur graphique fait l'objet d'un paragraphe spécifique un peu plus bas car il a trait au tirage RIP.

Les séquences d'impression recto/verso sont possibles ainsi que les tirages en ordre inversé, c. à. d. de la dernière à la première page.

La gestion chromatique

Expliquer des technologies aussi complexes en quelques lignes est impossible. Elles seront au coeur d'un article ultérieur et nous nous contenterons aujourd'hui de débroussailler le sujet.

Layout reconnaît et traite aussi bien des

images trichromes, que les CMYK selon les principes classiques GCR et UCR. Ajoutons-y les procédés de séparation conçus par Digital Arts, le "schwarzbunt" ou noir chromatique et surtout Reference K, une technologie qui émane du système Hi-Fi color (4,5,6 ou 7 couleurs). Les images ainsi traitées montrent des couleurs brillantes, très saturées.

La séparation de couleur se gère au départ du formulaire ainsi nommé utilisant des courbes standardisées (O9). On remarquera qu'il est possible de confectionner et d'enregistrer des courbes de séparation particulières et de protéger les couleurs spot cyan, magenta et jaune. Cette dernière alternative est extrêmement importante. Elle est directement tributaire du formulaire de gradation que nous allons découvrir.

Les courbes de gradation

Tout professionnel sait que la capacité de reproduire des tons clairs ou foncés varie fortement d'une qualité de papier à l'autre. On parle d'intervalle de densité et de gamma. Simplifions l'explication : chacun aura remarqué que sur du papier journal, l'encre a tendance à s'agglomérer dans les tons sombres. Du fait de l'absorption, plus le pourcentage d'encre augmente, moins la différence devient perceptible et lorsque vous arrivez à des grisés de 85/90 % vous êtes quasi dans le noir. Inversement avec les tons clairs, bien avant d'être à O % d'encrage, vous vous retrouvez avec du blanc. Ce travail concerne le flascheur dont le système est d'ailleurs étalonné. Néanmoins, dans votre propre atelier, vous avez dû rencontrer ce problème surtout si vous avez utilisé une Epson Stylus en mode 720 DPI sans courbes d'encrage optimisées. Résultat, un bain d'encre. Pour y pallier, il faut parfois se confectionner et sauver une gradation par couleur. La copie d'écran (10) vous en montre un exemple. On voit nettement que les 255 niveaux de gris par couleur ne sont pas répartis sur toute la hauteur, soit 100 %, mais bien sur 40 %. La forme de la courbe a une profonde incidence sur l'aspect de l'image imprimée. Une pente rectiligne donne une épreuve sans relief, sans contraste, plate. Une courbe trop forte réduit les hautes lumières mais surtout bouche les basses lumières. Essayez donc d'imprimer une gamme étalonnée, vous verrez combien il est difficile de générer à la fois un bon contraste et une échelle de valeurs étendue.

Ajoutez à cela que l'oeil (tout comme l'oreille) n'est pas un instrument de mesure. Bien au contraire, il serait plutôt très imparfait. Mais, même si les machines peuvent nous aider à gérer la gamme chromatique, elles ne remplacent pas cet outil de perception qu'est l'appareil oculaire car, les sensations qu'il engendre dans le système nerveux central sont inconnues d'un ordinateur. La couleur

déclenche de multiples stimuli qui agissent sur notre comportement culturel, affectif, etc. Cela a-t-il une incidence sur le calibrage des couleurs ? Naturellement ! Par exemple, pour apprécier l'échelle de gris d'une image, l'oeil prend d'abord en compte les hautes lumières. C'est un aspect physiologique des choses qu'un concepteur de logiciel de PAO ne peut aujourd'hui ignorer. Voilà pourquoi, dans certaines applications, vous avez la possibilité de protéger (resserrer) le blanc et/ou le noir. Dans Layout, en validant : "resserrer noir" ou "blanc", vous êtes certains que si vous réduisez de 5 % la gradation des tons clairs et sombres, les couleurs bloquées (à 100 %) seront effectivement respectées.

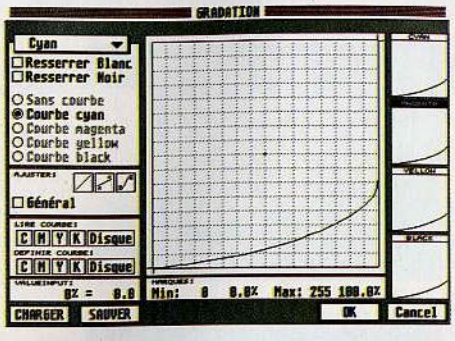
Se greffent à ces éléments physiologiques et subjectifs un ensemble d'exigences colorimétriques objectives imposées par certains clients. N'allez pas vous présenter chez Nestlé avec une dérive importante du bleu de son logo, vous risquez de vous faire jeter par les services de contrôle de qualité. C'est pourquoi il importe de protéger les composantes colorées.

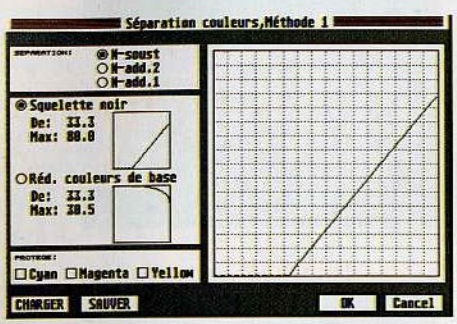
Layout peut sortir 11 films au départ d'une seule page. Quatre appartiennent au procédé quadrichromique CMYK, 8 sont des spots de couleur. Le premier porte le numéro 0 correspondant toujours au noir et il est combiné au traitement de la planche K. Les 6 suivants sont d'autorité le Cyan, le Magenta et le jaune complétés par le Rouge, le vert et le bleu. La huitième couleur est étalonnée d'après le bleu Atari. Cela signifie qu'elle peut être composée selon vos besoins, tous comme les 6 précédentes d'ailleurs.

Théoriquement, il est nécessaire de disposer d'une courbe de gradation par couleur, soit 12 courbes. Comme ceci est difficile à gérer par l'utilisateur, on enregistre seulement les quatre courbes CMYK de la synthèse soustractive qui servent pour l'ensemble des tons de base. En cliquant sur la petite barre, au-dessus de l'indication "resserrer blanc" (10), on choisit l'une des 8 couleurs spot que l'on désire moduler et on lui applique l'une des 4 gradations disponibles.

Les trames

Qui dit impression dit trame. Layout a hérité d'un système mis au point il y a près de 10 ans avec le programme de photogravure Retouche. On dispose de quatre jeux de base dont la linéature est paramétrable. Le premier réservé au N/B monte en 600 DPI jusqu'à 83,56 lignes par cm avec une pente de 45 degrés. Les deux suivants comportent des trames classiques de photogravure couleur. A noter que la trame magenta donne d'excellents résultats avec des demi-tons. Tous les jeux sont utilisables pour le flashage à l'exception du quatrième qui utilise une trame informatique sans bascule réservée aux épreuves. La sélection se fait en cliquant sur la barre marquée Repro-CD. Après validation d'une résolution (11), elle vient s'installer dans un tableau où sont reprises les couches colorées CMYK et Spot dont nous venons de parler.





En option, on peut acquérir une trame stochastique ou aléatoire qui donne d'excellents résultats pour la reproduction de photos et de dessins en noir et blanc et en couleur. Elle a de plus l'avantage d'éviter les moirages ou effets de tartan générés par des fonds carrelés ou des repros d'images pré-tramées. Soyons honnête, si le rendu coloré est exceptionnel avec un respect scrupuleux de la progression des gris que vous ne rencontrerez pas ailleurs, le point de trame – toujours en couleur – apparaît un peu grossier comparé celui de la trame stochastique qu'Epson fournit pour Mac et PC. Ce problème n'existe pas au flashage et des reproductions d'oeuvres d'art traitées avec Da's Photoscreening, c'est le nom de baptême de cette trame, sont de très grande qualité.

Impression

Lorsque vous avez bien vérifié tous vos paramètres, il vous reste à lancer l'impression et si ce qui vous a été décrit précédemment vous laisse à penser que c'est bien difficile, je vous détrompe tout de suite. La théorie est souvent dure à avaler mais vous aurez vite assimilé les deux gestes essentiels qui sont : la sélection des trames et des courbes de gradation. Le reste est enfantillage et rapide surtout sur un Medusa ou un Hadès.

Les différentes formes de Layout

Depuis novembre 1996, le logiciel est diffusé sous 2 formes. La version de base à 500 DM est livrée sans les modules traceur vectoriel automatique, code-barre, éditeur typographique ni le module d'interface qui font parties de la version Pro à 1 000 DM. Les modules optionnels sont : clipping extension, Import EPS AI3, Reference K, Archive, Compose, Kalibration, Photoscreening, CI-5 000 et last but not least 3D Modul, qui est l'adaptation de Da's Vektor à Layout.

Jean Pierre GUERIN

les courbes de gradation

LA CORRECTION CHROMATIQUE PAR COURBE (II)

deuxième partie : les images en couleurs

Nous continuons la série... Les courbes de gradations sont très importantes en PAO, et sont même quelques fois la base de toute retouche graphique. Un maquettiste ne connaissant pas ce principe n'est pas un vrai maquettiste. Il est donc important de bien comprendre ce sujet dont cette partie dédié aux images couleurs notamment.

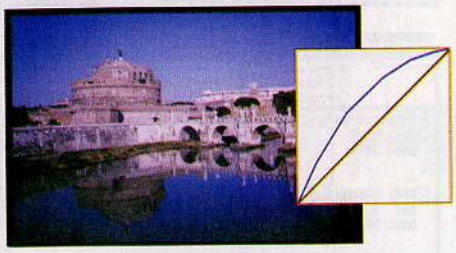
PRESENTATION

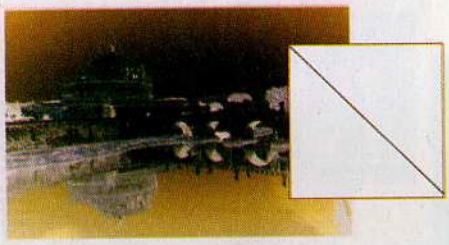
En couleur, la courbe de correction est une courbe qui permet de faire correspondre une couleur à une autre, et ce pour chaque plan que ce soit en ROUGE VERT BLEU (couleur lumière) ou CYAN JAUNE MAGENTA NOIR (couleur pigment). En modifiant cette courbe, on modifie les correspondances et donc les couleurs de l'image. On peut donc convertir les couleurs du même plan en une autre couleur du même plan. En transformant le plan rouge vous ne modifierez pas le plan bleu ou vert, mais en associant moins de rouge vous ferez tout de même ressortir les deux autres plans. Tout est subtil, et une fois le principe de base connu, il est simple de modifier les couleurs à loisir.

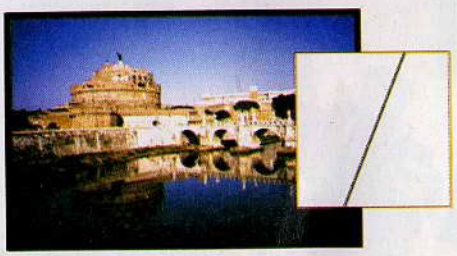
Photoline, est très pratique pour satisfaire à ces envies

NOTE concernant les écrans VGA :

Les écrans VGA sont prévus pour apporter à l'utilisateur un plus grand confort visuel mais aussi une plus grande richesse dans les couleurs avec, bien évidemment, une meilleure résolution de l'image. Néanmoins dans l'édition, les problèmes de calibrage entre l'écran et le support papier sont toujours un problème. Si un écran vous affiche avec fierté une superbe image en truecolor soi-disant parfaite, elle peut vous révéler quelques surprises en apparaissant, une fois imprimée, beaucoup plus sombre ou plus rouge. Il est donc utile auparavant de bien calibrer son écran et de connaître certains principes de base :







– L'écran affiche toujours des couleurs plus éclatantes que sur papier. On peut comparer de même avec des feutres fluos (l'écran) et des feutres conventionnels (le papier). Il y a une réelle différence, et pourtant on ne pourra jamais rien y faire. Il faut donc bien comprendre que votre image sera plus terne (je n'ai pas dit plus foncée, ni plus pastel, ni plus sale, terne = moins lumineux (retroluminosité)). Le papier ne pourra jamais vous apporter la lumière d'un canon à électrons.

– L'écran fonctionne en RVB et l'imprimerie en CYMK et la correspondance entre les deux modes ne se fait pas toujours sans douleurs suivant les logiciels. Pour être sûr de votre coup, créez une nouvelle image sur votre logiciel favori (mode CYMK), et colorez en C100% toute votre image (C100% = cyan 100%) (faites même le test avec Calamus). Comparez avec le CYAN 100% (aplat) d'un imprimé. S'il n'y a pas ou peu de différence, votre logiciel est fiable et permet d'effectuer de superbes conversions, si le cyan ressemble à un bleu turquoise fluo, c'est raté.

EXPLICATION

le noir et 255 pour la couleur maximale du plan correspondant.Une courbe représente donc les 256 valeurs de chaque plan, O pour le noir et 255 pour la couleur maximale du plan correspondant. Chaque point de la courbe fait correspondre une valeur à une autre. Une courbe neutre se compose donc d'une droite qui fait correspondre chaque couleur à ses mêmes valeurs (le noir correspond au noir, le bleu foncé au bleu foncé ... le bleu correspond au bleu), cette courbe est la courbe neutre (voir schéma 1 et image 1)

Florent GONDOUIN

CALAMUS SL
PHOTOLINE
IMAGE COPY 4
DTP GRAFIKEN
INITIALE

découvrez le monde fabuleux de la PAO sur ATARI

PLANETE CALAMUS SL

MODULE MERGE
(Adequate Systems) 1465 F (93, 94, 95, 96)
Avec MERGE vous "mélangez" ensemble plusieurs cadres différents. Idéal pour les défonses. Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F

MODULE FILTRE
(Adequate Systems) 1100 F (93, 94, 95, 96)
Incontestablement, le module le plus impressionnant pour CALAMUS SL. Avec lui, vous pouvez tracer un cadre sur une série de cadre déjà existants et lancer un filtre sur ces ceux-ci. On peut également faire les ombrages réalistes. FILTRE est un module qui explose littéralement les limites créatrices de la PAO.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F

DISQUETTE FILTRES SUPPLEMENTAIRES POUR FILTRE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Cinq filtres supplémentaires pour le module FILTRE : Aquarelle, Tourner, zoom, Tourbillon et Douche.

MODULE PAINT
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)
PAINT n'est ni plus ni moins qu'un module permettant de dessiner ou de faire de la retouche photo dans CALAMUS SL quel que soit le type de cadre. Vous avez le pinceau, la goutte d'eau, le tampon... Il est compatible avec les pilotes pour les tablettes graphiques à pression WACOM. Avec MERGE et FILTRE, il forme le trio indispensable sur CALAMUS SL.
Offre spéciale groupée avec FILTRE et PAINT pour 3 634 F Offre spéciale groupée avec pilote pour WACOM UD ou ARTPAD pour 2 313 F

MODULE LIGNE D'AIDE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Nouveau module de ligne d'aide pour CALAMUS SL.

MODULE EDDIE 2
(Adequate Systems) 1100 F (93, 94, 95, 96)
L'éditeur de texte surpuissant pour CALAMUS SL. Il permet de faire des blocs multiples et d'y appliquer une réglette ou un style de texte d'un seul coup tout en restant dans l'éditeur de texte. Son gros atout est la gestion du chercher/remplacer qui dépasse allègrement celle de PKS WRITE.
Mise à jour EDDIE 1 › EDDIE 2 pour 367 F

MODULE FEINDATEN
(Adequate Systems) 1650 F (93, 94, 95, 96)
Il se peut que vous soyez à cours de mémoire ou même de rapidité. FEINDATEN vous rendra alors de grand service en vous remplaçant votre image par une copie en basse définition sur un simple clic de souris. L'opération inverse (recharger l'image haute définition) est bien entendue possible et toute aussi simple à effectuer.

DIVERS MODULES
(Invers) 327 F
LISTES DE COULEURS PANTONE, HKS, MACAL ET X FILM.
MODULE FONT SHOW pour visualiser tous les caractères d'une police
RASTERXGEN : générateur de trame utilisant le copro donc plus rapide
SCALE IT : augmentez la taille de vos textes proportionnellement avec la taille du cadre.
SORTIER : pour faire des listes de fontes, couleurs, styles...
TYPO : corrige les défauts de certaines fontes
FADE : quatre fontes de Franck MÜLLER

DIVERS MODULES (2)
(Invers) 327 F
COORDONNÉES : Visualisez et démarrez vos coordonnées à partir d'un endroit déterminé.
FONT SORTER : organisez et classez vos fontes Calamus et Da's Layout.
LAUFWEITEN : pas encore testé, mais cela ne saurait tarder.

MODULE POSITIONNER
(Invers) 547 F
Positionne des cadres par rapport à un axe, un autre cadre... Permet d'effecteur des placements en rotation, miroir... mais aussi de déformations progressives de taille. Les paramètres sont sauvegardables.

DIVERS MODULES (3)
(Invers) 253 F
LIGNE D'AIDES : autre module de gestion des lignes d'aide.
CHERCHER/REMPLACER STYLE DE TEXTE : Cherchez et remplacez des styles de textes sans avoir à tous les retaper. Eddie 2 le fait, mais si vous ne l'avez pas, ce module vous sera fort utile.

MODULE ALIGNEMENT
(Invers) 437 F
Permet de copier, placer, éclater, inverser... des cadres. S'apparente à Toolbox mais avec des fonctions inédites comme la répartition égale de plusieurs cadres dans un même espace ou l'éclatement de cadres rangés dans une page.

DIVERS MODULES (4)
(Invers) 254 F
CHERCHER REMPLACER CADRE ET LIGNE : permet de faire des chercher/remplacer sur des cadres ou ligne aux paramètres identiques (y compris en copie virtuelle).
MODULE SET DATE : module notant automatiquement le nom, le temps passé, la date de travail d'un document sur une page maître. Idéal pour gérer la facturation d'un document.

MODULE PERSONNALISATION
(Invers) 547 F (93, 94, 95, 96)
Module pour générer des mailings à partir d'un document et d'un fichier d'adresse. Génère également des fichiers d'étiquettes.

MODULE FRANKLIN
(Invers) 364 F (94, 95, 96)
Un superbe module pour remplacer l'éditeur de courbe de Calamus SL. Des tas de possibilité, un traitement en temps réel avec prévisualisation sur l'image.
Absolument indispensable, on ne peut plus s'en passer une fois qu'on y a goutté.

MODULE ASSEMBLAGE
(Invers) 1465 F
Un super module d'assemblage de pages pour Calamus SI en remplacement de celui livré en standard. Idéal pour les livrets A4 et A5. Fonctionne avec Feindaten.

MODULE CALYPSO
(Invers) 4400 F
Le super module qui permet de récupérer des documents postscript dans Calamus SI quelle que soient leurs provenances (PS, EPS, X-PRESS, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, COREL DRAW...). Transforme le flasheur Calamus en flasheur universel. Indispensable au flasheur comme à l'agence graphique ayant besoin de récupérer des documents venant du MAC et du PC.

MODULE CALYPSO LIGHT
(Invers) 1098 F
Même chose que précédemment mais uniquement avec le format EPS.

MODULE MESURE
(Invers) 327 F
Permet d'effectuer des mesures précises dans Calamus SL y compris en biais. Idéal pour la création de tableau ou copie très précise de cadre.

MODULE SELECTION
(Invers) 327 F
Module permettant de sélectionner des cadres y compris sur plusieurs pages selon certains critères (type de cadre, position, taille...)

MODULE CODE BARRE
(Invers) 1465 F
Pour générer et donc imprimer des codes barres dans Calamus SL.

MODULE MAKRO MANAGER
(Invers) 265 F
Pour gérer et attribuer des macros pour des séries d'opérations dans Calamus SL.

PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2 IMAGE
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans Calamus SL un fichier Postscript (PS) prêt à être envoyé dans une flasheuse connectée à un Mac ou à un PC. Le fichier est une image bitmap postscript à la résolution voulue et donc sans aucune erreur postscript habituelle à ce format. Possibilité de compression LZW très efficace. Indispensable à tout "calamusien" n'ayant pas de flasheur à proximité. SI Mag est flashé avec.

PILOTE D'IMPRESSION TIFF
(Adequate Systems) 1465 F (93, 94, 95, 96)
Pilote permettant d'imprimer un fichier Tiff compatible Photoshop, Freehand ou autre, de votre document à partir de Calamus. Possibilité de compression LZW très efficace.

SPOOLER TIFF POUR INTERFACE LINOTRONIC
(Adequate Systems) 2200 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSIONS SHINKO CHC-S-445
(Adequate Systems) 2937 F (93, 94, 95, 96)

PILOTE D'IMPRESSION VDI 3
(Adequate Systems) 734 F (93, 94, 95, 96)
Permet d'imprimer dans CALAMUS SL avec le système d'impression installé dans votre ordinateur (ATARI ou MAC) : Speedo Gdos ou Nvdi. C'est un moyen d'avoir accès à l'impression à partir d'imprimantes non pilotées directement par CALAMUS SL.
Mise à jour VDI › VDI 3 : 165 F

PILOTE D'IMPORTATION PICT
(Adequate Systems) 165 F (94, 95, 96)
Pilote permettant de lire les images Pict (max 256 couleurs) en provenance du Mac

PILOTE STYLUS COLOR
(Invers) 254 F
Deux pilotes, trames et courbes de gradation & séparation pour toute la gamme Stylus Color d'Epson, y compris la Pro XI et son format A3.

PILOTE PRIMERA PRO
(Crazy Bits) 3300 F
Un pilote pour l'imprimante à sublimation Fargo Primera Pro. Un résultat tout simplement sublime

PILOTE WACOM UD-SERIE
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM UD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 313 F

PILOTE WACOM ARTPAD
(Adequate Systems) 550 F (93, 94, 95, 96)
Utilisez votre tablette graphique WACOM ARTPAD à pression dans CALAMUS SL grâce à ce pilote. Un plus mémorable avec le module PAINT.
Offre groupée avec PAINT pour 2 313 F

FONTES BROOM
(Invers) 254 F
Quatre nouvelles fontes dessinées par Franck MÜLLER.

PACK FONTES
(Invers) 364 F
24 fontes dessinées par Invers.

PACK COURBES GRADATION
(Invers) 730 F
Un gros ensemble de trames, courbes de gradation et calibration pour Calamus SL, NT et PC mais également pour Photoshop.

TYPE2TYPE
(Invers) 730 F
Convertissez vos fontes Type 1 en Type 2.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

TYPE ART 2.0
(Invers) 730 F
Dessinez ou importez vos fontes pour Calamus SL. De nombreux outils à votre disposition.
Offre groupée avec TYPE 2.0 : 1100 F

AUTRES PROGRAMMES

PHOTOLINE
1250 F
PHOTOLINE est le must en matière de dessin/retouche photo sur ATARI. Il intègre également le dessin vectoriel. Enfin un programme de ce type à la hauteur de nos machines. Jugez-vous-même : si vous faites un masque à la baguette magique, il est possible de le retoucher au pinceau puis de transformer le tout sous forme lasso retouchable encore grâce aux outils vectoriels inclus dans PHOTOLINE. Sauvez au passage le tracé de la découpe au lasso et tirez celui-ci vers une autre image, le bloc suit et ne sera pas fixé sur cette dernière tant que vous n'aurez pas entériné le collage. Une fois celui-ci terminé, charger alors le tracé du lasso et servez-vous-en comme d'un tracé vectoriel pour adoucir le contour de votre bloc.
Dans PHOTOLINE, vous trouverez également un extrudeur 3D qui permettront de créer des objets 3D sur lesquels vous plaquerez ultra rapidement une image, un dégradé à trois points en HSV et RVB, un éditeur de pinceau extraordinaire, des effets à la pelle, une grille déformable en temps quasi réel, un agrandissement/réduction sans pixelisation...
Mais tout cela n'est qu'une petite partie de ce fantastique logiciel de retouche qui fonctionne en CYMK.

IMAGE COPY 4.0
390 F
L'utilitaire graphique ultime ! Imagecopy 4.0 reconnait 30 formats différents, catalogue, convertit, visualise, modifie, imprime... et de plus, peut s'installer comme accessoire. Il vous deviendra très vite indispensable.

CD ROM CALAMAXIMUS
190 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL, enfin ! Il comprend : 20 utilitaires gravitant autour de Calamus, 50 documents types, 2700 Clip Art au format IMG, 270 graphiques au format CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fones CFN. SI vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !

DTP GRAPHIKEN
190 F
Une série de cd rom de clipart avec manuel reprenant tous les cliparts aux formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF

INITIALE
190 F
Deux cd de lettrines à placer en début de texte par exemple.

ces produitssont en vente chez votre revendeur ou directement à La Terre du Milieu (port en sus)

PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

C & ASM

A partir du mois prochain commenceront en parallèle deux séries d'articles. La première proposera une initiation à l'assembleur 68 000, la seconde une initiation au C.

Pour Qui?

Si vous êtes actuellement programmeur débutant, en l'un ou l'autre de ces langages, ou si vous programmez en GFA ou en Omikron et que vous sentez les limites de ces outils, ces articles sont pour vous ! Si vous êtes totalement débutant, pas de problèmes, c'est aussi pour vous. Tout sera traité progressivement et en détail.

A noter que je ne peux que vous conseiller de suivre les deux séries d'articles, et ce pour plusieurs raisons.

D'abord, le temps est révolu où l'on se permettait de développer la totalité d'une application en assembleur, et je parle en connaissance de cause : j'ai commencé l'assembleur en 1987 et je ne voulais entendre parler d'aucun autre langage. J'ai réalisé des applications GEM de plusieurs dizaines de milliers de lignes, tout en assembleur (que certains d'entre vous utilisent encore !), avec les difficultés de mise au point et de maintenance qui en découlent.

Le jour où je me suis penché sur le C, j'ai découvert un langage plutôt simple, qui génère du code tout à fait correct et avec lequel les temps de développement sont réduits. Bien sûr, dans certains cas, l'assembleur est plus performant. La qualité du développeur va donc être d'avoir un esprit assez ouvert et lucide pour déterminer ce qu'il est judicieux de réaliser en C, et ce qu'il vaut mieux faire en assembleur.

Un exemple

Le premier exemple qui me vient à l'esprit, c'est celui du WIM d'impression pour BJC-600, que j'ai réalisé avec Patrice BEAUDUCEL. Le corps du WIM est en C (gestion de formulaires entre autres), mais la partie tramage et envoi des données vers l'imprimante est en assembleur. Nous appelons donc des routines assembleur à partir du C. Mais durant l'impression, afin que l'utilisateur sache ce qui se passe, nous affichons des barres de progression. La routine affichant ces barres est en C, et elle est appelée par l'assembleur. Nous avons donc des routines en C qui appellent des routines en assembleur, qui elles-mêmes appellent des routines en C. Si cela paraît complexe, c'est en fait très simple et cela permet à chacun de développer ce pourquoi il est le plus performant et surtout, ce qui l'intéresse le plus.

Compréhension

Faire de l'assembleur, même avec un petit niveau, cela aide aussi lorsque l'on fait du C. Ce langage manipule en effet des données avec une logique toute simple, mais néanmoins pas évidente à comprendre si l'on n'a pas conscience de la façon dont la machine manipule les informations. Au sein de notre société, nous sommes contactés tous les ans pour accueillir des stagiaires du niveau BTS, DUT... et nous faisons à chaque fois la même constatation : ils sont contraints d'apprendre par coeur certains éléments constitutifs du C, simplement par manque de connaissance de la réalité que pourrait leur apporter l'assembleur. De plus, concernant le suivi des deux séries d'articles, j'essayerai de faire le plus possible attention à faire évoluer à la même vitesse la série sur le C et celle sur l'assembleur, et de traiter si possible les mêmes sujets, en même temps.

Les outils

Pour l'assembleur, nous utiliserons DEVPAC. Si vous possédez un ST, vous pouvez utiliser DEVPAC1, qui a été fourni sur la disquette 63 de ST MAG et que notre cher rédacteur en chef se fera un plaisir de remettre sur la prochaine. Si vous possédez un TT ou un FALCON, vous pouvez toujours l'essayer, mais il semble que cette version ait des faiblesses suivant les résolutions.

Au niveau C, je reprendrai les réflexions de Philippe WESTEIN, l'auteur du serveur multivoies NGS: "Il existe 3 langages C sur ATARI: 1– Pure C, 2– Pure C, 3– Pure C"

Précédemment connu sous le nom de Turbo C, vous pourrez utiliser indifféremment l'un ou l'autre. Ce langage est distribué par Application System.

Attention, DEVPAC est en Anglais, tant pour le logiciel que pour la documentation. PURE C est également en Anglais mais la documentation est... en Allemand ! Rassurez-vous, nous n'en aurons pas besoin (Ouf !).

A part ces deux logiciels, un éditeur de fichiers (type éditeur de secteur, DISKPAC par exemple), et une calculatrice avec conversion HEXA/BINAIRE/DECIMAL. Si vous arrivez à trouver d'occasion une TI34, sautez dessus : facilité garantie à l'utilisation ! A défaut une calculatrice en accessoire pourra faire l'affaire, mais sous les débuggeurs (logiciels permettant la mise au point des programmes, tels que PURE DB pour PURE C ou MONST pour DEVPAC) les accessoires ne fonctionnent pas. Prévoyez aussi pas mal de papier, des crayons et un classeur pour tout ranger (souvent, ce n'est pas du luxe !).

Livres

– Pas d'ouvrage spécifique à l'assembleur. A l'extrême, "Mise en oeuvre du 68 000" aux éditions SYBEX (en Français), ou les ouvrages techniques Thomson ou Motorola (en Anglais), mais ces

ouvrages ne vous serviront pas au début et la syntaxe de l'assembleur est tellement simple qu'il est inutile de vous surcharger d'ouvrages, du moins pour commencer.

– Pour le C, un aide-mémoire peut être utile, mais ce n'est pas la peine de vous ruiner. Les instructions du C sont normalisées, un aide-mémoire sur le Bordland Turbo C fera donc l'affaire. Attention quand même, ne confondez pas le C et le C++, ce n'est pas la même chose.

– Pour l'ATARI, un ouvrage est plus utile. Programmer, c'est utiliser à bon escient des fonctions déjà existantes, et en grande partie celles du système d'exploitation. Or sans documentation, difficile de se souvenir de la syntaxe de Vbit_Image() ou de RSConf(). Plusieurs choix de documentation : la Bible ST, ouvrage assez ancien, qui contient les appels aux fonctions BIOS, XBIOS, GEMDOS. Evidemment, pas les nouveaux appels (TT & Falcon) mais si vous avez cet ouvrage, gardez-le : c'est suffisant pour commencer (Edition Micro-Application). Le Livre du Développeur (Tomes 1 et 2), fils spirituel de la Bible ST, mais plus complet (Edition Micro-Application). Le Livre du GEM contient un bon descriptif des fonctions de base du GEM. Attention, il existe certaines éditions qui n'ont pas de sommaire ! Casse-tête garanti pour vous y retrouver ! (Edition Micro-Application).

Le Compendium, dernier ouvrage sorti sur l'ATARI, pour les développeurs. En anglais (les autres cités précédemment sont en Français. Prend en compte les appels BIOS, XBIOS et GEMDOS (MiNT inclus) et les appels GEM. Assez complet malgré quelques erreurs, qui ne seront cependant pas gênantes pour commencer.

Le Compendium CD, la même chose mais en CD ROM. Moins pratique à consulter, évidemment !

Le CD ROM SDK. Voir le numéro précédent de ST MAG. Pas mal, avec des choses intéressantes.

Pour ma part, la société PARX ayant eu l'agrément développeur ATARI assez tôt, nous disposons des documentations officielles ST, TT et FALCON, le tout sur papier. C'est évidemment l'idéal. Nous avons la même chose sur fichiers et je vous en ferai profiter au fur et à mesure des articles.

Matériel

Reste à voir la configuration minimale. Une machine de type 1040 (avec 1Mo) constitue le strict minimum. Si vous avez un STE, faite le gonfler à 2Mo, voir à 4 pour plus de confort. Un disque dur, même tout petit, (20Mo) arrange bien les choses, surtout pour le C. À défaut, un second lecteur de disquettes peut faire l'affaire, à moins qu'ayant 4Mo, vous n'utilisiez un RAM disque.

Conclusion

Il vous reste un mois pour mettre votre matériel à niveau, trouver les outils et les livres. Parcourez ces derniers pour vous familiariser, et faites chauffer les neurones !

Pierre Louis LAMBALLAIS

décors pour AAZHOM

Les heureux possesseurs d'Aazohm Krypht se souviennent surement que ce jeu a une particularité : il est modulaire !!! C'est à cet aspect que nous allons nous intéresser ici.

Vous allez donc pouvoir créer vos propres fichiers de décors en suivant bien les explications.

Tout d'abord sachez que faire un fichier de décor est d'une simplicité déconcertante. Contrairement au fichier de personnage qui, lui, est extrêmement compliqué. A l'occasion nous nous pencherons sur les personnages si vous êtes vraiment motivés.

Commençons par définir ce qu'est un fichier de décor. C'est un fichier que vous mettez dans le répertoire PLGROUND d'Aazohm Krypht et que vous pouvez charger durant le jeu. Je rappelle que le chargement devient effectif lorsque vous cliquez sur un décor avec le bouton C du Joypad ou la touche ENTER du clavier et que vous tapez le nom du fichier à cet endroit. C'est cela que l'on appelle le système modulaire.

Techniquement chaque fichier de décor contient une image et une musique. Eh oui, on ne peut y échapper, chaque décor possède sa musique.

L'IMAGE

Elle doit être en True Color au format. BLK ou .APX des logiciels respectifs CHROMA 24 ou APEX. En fait c'est une image True Color 16 Bits avec un header de 20 octets (qui ne sert à rien pour nous). La taille de l'image est impérativement 640 x 220 pixels. Vous pouvez donc la créer sur un Falcon avec 4 Mo de RAM et APEX mais je vous conseille un peu plus de RAM pour un confort plus grand. Pour que le déroulement des combats reste cohérent il faut que les combattants s'intègrent bien dans l'image de fond. Pour cela il faut que l'image de fond ait une profondeur proportionnelle à la taille des combattants du premier plan.

De plus il faut que le sol reste horizontal de gauche à droite et qu'il y ait un petit effet de profondeur. Durant le jeu, les pieds des combattants sont "posés" à une hauteur de 15 à 20 pixels par rapport au bas de l'image. Vous pouvez utiliser des graphes, de l'image de synthèse, du scan ou de la digitalisation mais n'oubliez pas que vous avez plus de 65 000 couleurs en True Color, alors profitez-en et faites nous des choses magnifiques.

LA MUSIQUE

La musique est un module au format .MOD en 4 pistes (format venant de l'Amiga). Tout ce qu'il y a de plus standard quoi. Tous les soundtrackers proposent ce format. Par contre, pour Aazohm Krypht, vous ne devrez utiliser que les 3 premières pistes pour la musique. La quatrième étant réservée pour les bruitages du jeu. Certes 3 pistes cela fait un peu juste diront les muzikos, mais je vous assure qu'avec 3 pistes et du talent, on peu faire d'excellentes choses.

LE FICHIER FINAL

Vous avez terminé votre image ? Vous avez fini la musique ? Très bien, nous allons utiliser le petit programme fourni sur la disquette du magazine pour assembler les deux fichiers et n'en faire qu'un seul qu'Aazohm Krypht pourra relire. Pour cela il suffit de lancer le programme DECORAAZ.PRG et de suivre les instructions. D'abord le programme vous demandera l'image, puis la musique. Ensuite il pourra créer le fichier final. Le nom de ce fichier est libre mais il ne doit pas avoir d'extension.

Maintenant lancez Aazohm Krypht et profitez des nouveaux horizons qui s'offrent à vous. Vous pouvez créer des fichiers à volonté, les diffuser et pourquoi pas me les envoyer (ça me fera plaisir) chez Logitron au 30, Avenue Division Leclerc – 92310 Sèvres

Bonne création, a plus...

Benoit FERNANDEZ
Maxx-C Benny / Logitron

DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

SERVICE DEMOS

Je vous rappelle l'adresse du service démos (ça ne peut pas faire de mal)

SERVICE DEMOS – Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Et n'oubliez pas de joindre un timbre pour les demandes de liste, merci !

en attendant le dégel

Une rubrique un peu pauvre ce mois-ci, les grands froids du début de l'année semblent avoir ralenti (temporairement je vous rassure) l'activité de la scène française et européenne...

Ceci ne vous empêchera pas de lire le test de l'excellente Joint Venture, réalisée en collaboration par de nombreux groupes, et qui avait fini première à la Gigafun l'été dernier (puisque je vous dis que c'est dû à la saison !).

FROID MOI ?

En effet, il faut bien avouer que l'activité de nos demomakers tient plus à l'heure actuelle de l'hibernation que du surmenage.

Mais gageons que cette situation n'est que temporaire, et que le printemps va nous ramener son lot de nouvelles productions et d'innovations tant sur le plan technique que sur celui du design.

JAMAIS !

Démarrons donc tout de suite avec le test de la Joint Venture, qui avait fini première à la Gigafun 96.

De nombreux groupes ont participé à son élaboration, on retrouve dans les crédits des membres de Absence, TSCC, Lazer, Inter, Digital Chaos ou encore TCE.

Au dire des auteurs, elle a été réalisée en 2 jours (ils sont donc aussi rapides qu'ExA ?), mais la plupart des effets devaient tout de même être prêts sur les disques dur pour arriver à une telle démo en seulement 2 jours !

Tout d'abord une petite mise en garde à propos de la Joint Venture : elle est TRES chatouilleuse, et je vous conseille de ne rien laisser au démarrage de votre machine lorsque vous voulez la lancer, et éteignez carrément votre Falcon avant de la regarder, elle semble en effet très gourmande en mémoire et le moindre manque de ce côté-là provoque d'horribles plantages.

Bien, maintenant allons-y : double-cliquons joyeusement sur l'icône jvent.prg et là... ben rien, on retourne au bureau...

Sapristi, un de ces foutus plantages, argh !

Enfin bon la musique démarre c'est déjà ça... et puis surprise ! La démo démarre et l'écran de titre vient s'afficher par transparence sur le bureau qui s'assombrit.

Finalement c'est pas un plantage, c'est plutôt une idée amusante (mais il faut mettre son bureau en 16 couleurs, 80 colonnes non entrelacé pour que ça marche).

Parlons tout de suite de la musique : comme pour beaucoup de démos actuelles, c'est de la techno, dans le plus pur style "Trance Goa", pour ceux qui aiment (moi personnellement ça me plaît bien, pour ceux qui n'aiment pas je leur conseille de bien penser à désactiver le haut-parleur interne s'ils ne veulent pas avoir des envies de meurtre à la hache).

Le premier effet est une sorte de starfield horizontal en parallaxe sur lequel tournent des petites sphères mappées.

Le tout s'accélère joyeusement, si bien que l'on se croirait dans un tie-fighter parti en vrilles (pour ceux qui viennent de relire 3 fois de suite sans comprendre je vous conseille un must du cinéma de science fiction : la guerre des étoiles).

Puis le titre de la démo apparaît, un fond coloré vient ensuite s'ajouter derrière lui, enfin une déformation en spirale un peu "aquatique" vient joliment déformer le tout.

Le temps d'un joli petit graphe et on arrive sur un tunnel sympa, qui serait plutôt un tourbillon aux couleurs psychédéliques.

Un autre graphe, fort beau (on dirait un

vrai tableau d'art moderne) nous amène sur le meilleur effet de cette démo : un tunnel mappé de toute beauté, à l'animation fluide et rapide, bref réellement hallucinant.

Un autre tunnel mappé le suit, mais il faut avouer qu'il n'est pas aussi réussi.

Suivent d'autres effets plus ou moins classiques (et souvent avec des déformations de type "vague") et de belles images (comme vous pouvez le voir sur les snaps).

Voilà, la démo touche à sa fin, globalement c'est une réussite que doit posséder tout détenteur de Falcon qui s'intéresse même de loin aux démos.

LES PA DES CP

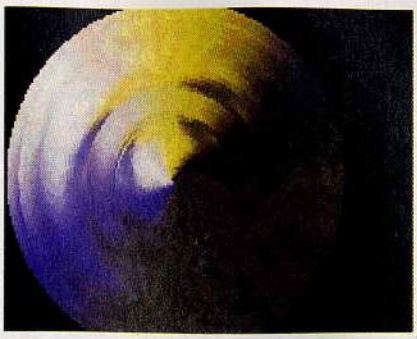
Sous ce titre aux abréviations barbares signifiant "les petites annonces des Coding Parties" voyons un peu les CP importantes qui ont eu lieu où à venir.

Tout d'abord la private party Lucky and Tigrou party sera terminée depuis quelques jours lorsque vous lirez ces lignes, et j'espère bien que les machines Atari étaient présentes car cette CP est sponsorisée par un très grand média, d'envergure nationale et en rapport avec l'informatique (chut, j'ai pas le droit d'en dire plus). C'est le genre d'occasion rêvée pour faire découvrir nos machines (à ce propos nous pouvons nous réjouir que le magazine SVM ait consacré une demi-page à l'HADES, même si l'article n'est pas très optimiste).

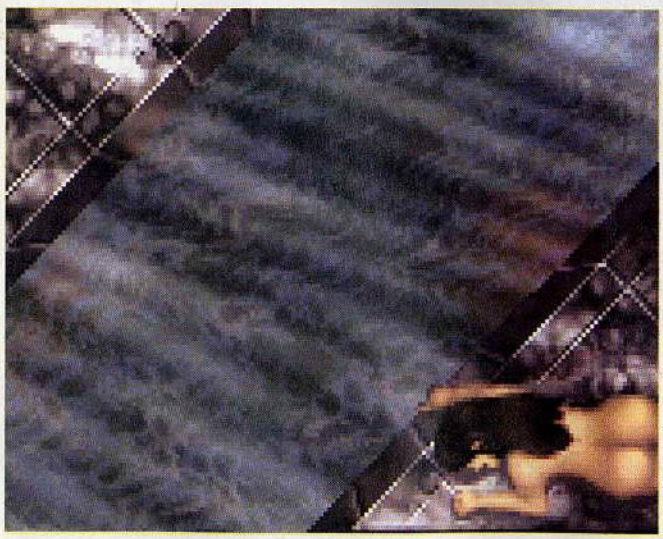
De même, la Volcanic a dû avoir lieu alors que vous lisez en vous disant "ouah ! Ils parlent de l'HADES dans SVM !" (et il y a même une photo !), j'espère que des prods Atari y ont été présentées...

Enfin signalons que l'incontournable Place to Be aura lieu dans sa cinquième édition à Pau du 14 au 18 août 1997. Soyez prudents car un groupe de "séparatistes" d'Eagles qui voudraient bien que la CP reste à Mont de Marsan ont laissé sur les serveurs des contre informations.

Les gentils organisateurs me l'ont confirmé : c'est bien à Pau qu'aura lieu la Place to Be V, et je vous rappelle que c'est probablement la plus grosse CP française pour les Ataristes (avec la Gigafun et quelques autres).



SERVICE DEMOS



ET LE SERVICE DEMOS ALORS ?

Je ne peux pas vous laisser comme ça sans vous parler du service démos : je vous rappelle qu'il vous permet d'obtenir par correspondance des démos ST et Falcon pour 15 F par disquette.

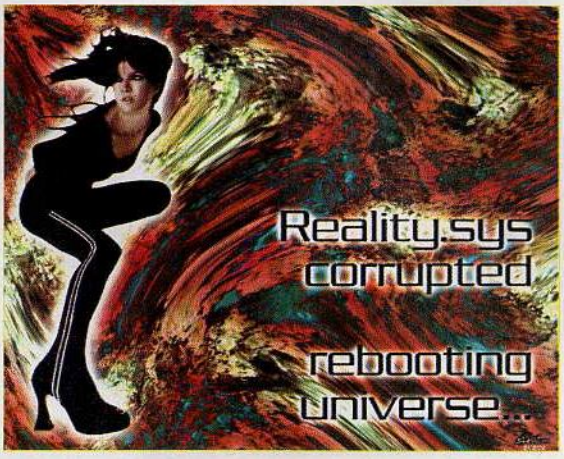
La liste, qui peut être demandée par courrier en joignant un timbre à 3 F pour la réponse, comprend aujourd'hui plus de 100 références et va très bientôt dépasser les 300.

A ce sujet je voudrais remercier Hello de Sector One qui m'a fait parvenir un important lot de disquettes !

Pour les intéressés, cette liste sera bientôt sur le serveur Internet de STMag (adresse : http ://www.stmag.pressimage.fr).

D'ailleurs je pense, lorsque leur nombre sera suffisant, proposer un CD contenant l'ensemble des démos du service démos.

Si vous êtes intéressé par un tel CD, faites le moi savoir, de même que si vous voulez y voir l'une de vos productions.



C'EST DEJA FINI

C'est malheureusement tout pour ce mois-ci, pas d'interview comme vous pouvez le constater, mais je pense avoir prochainement celle de Sector One et celle des Misfits.

Je vous donne rendez-vous le mois prochain pour des nouvelles qui seront, j'en suis sûr, bien plus nombreuses.

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

SHAREWARES

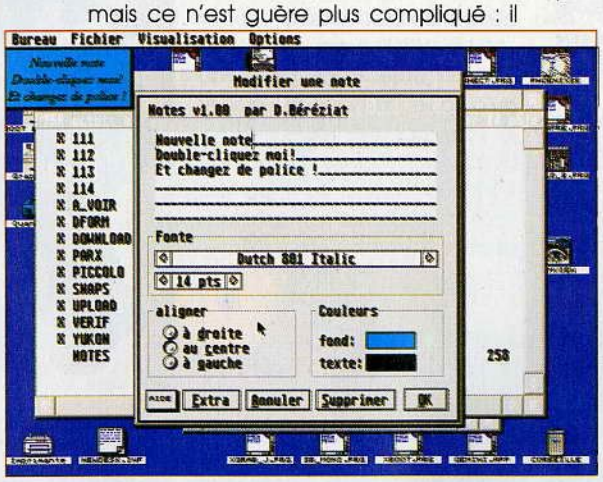
spécialiste : Jean Jacques ARDOINO

les sharewares du mois

C'est officiel, la Terre du Milieu gère maintenant complètement le serveur et les disquettes où sont collectées, chaque mois, les nouveautés du shareware et du freeware Atari. Les modalités de fonctionnement ne sont pas encore totalement définies, mais cela le sera bientôt. La question du ftp s'est posée et fait partie des projets, mais il n'y a pas de solution pour le moment. Ceci dit, étant donné que beaucoup des sharewares présentés ici peuvent être trouvés sur les différents sites ftp dont j'ai donné les adresses dans les précédents numéros, cela ne devrait pas être un problème insurmontable pour les utilisateurs de modem qui ont accès à internet.

A propos des ftp et de la façon de trouver le programme qu'on souhaite, je voudrais en profiter pour préciser, en réponse à une question qui m'a été posée plusieurs fois, que non, je ne peux indiquer ici ou dans le tableau les coordonnées exactes des sharewares présentés. Et ce n'est pas pour préserver une exclusivité quelconque de Pressimage auparavant ni de la Terre du Milieu dorénavant : en effet, les utilisateurs qui se connectent par Minitel et ceux qui se connectent par modem ne sont en général pas les mêmes. C'est plutôt parce qu'au moment où j'écris cet article et où je détermine la sélection du mois, je ne me souviens plus de quel site et de quel dossier tel programme a été ramené. Je pourrais noter au moment où je les trouve ? Non, c'est absolument impossible à gérer : il y aurait des tonnes de notes à prendre dans tous les sens.

Mais, si je ne me souviens plus du site d'où vient tel programme, vous conviendrez qu'étant donné le petit nombre de sites où la mise à jour Atari est suivie, il n'est pas compliqué d'en faire le tour. Quant aux dossiers, c'est simple : en général ils s'appellent "Incoming" ou "Newitems". Au cnam, il faut procéder un peu différemment, mais ce n'est guère plus compliqué : il suffit de demander un affichage du directory par date pour repérer les dossiers dans lesquels il peut y avoir des nouveautés (ou non, car parfois seul le fichier d'index a vu sa date modifiée, et le dossier par conséquent). Et, par contre, ne pas oublier d'aller voir dans le dossier Falcon, car c'est pour les dossiers à l'intérieur et non pour le dossier Falcon lui-même qu'il faut tenir compte de la date.



Par contre, au cnam, ce qui me pose un problème, ce n'est pas comment trouver les nouveautés, c'est plutôt comment en déposer. Cela fait plusieurs fois que j'essaie, mais sans résultat. Tout se passe bien au transfert, mais je ne vois jamais apparaître les sharewares que j'ai uploadés. En effet, il est arrivé plusieurs fois qu'on me dise qu'on a du mal à trouver, sur les réseaux "pas chers", certains sharewares dont je parle. Je n'en crois pas un mot, car ce ne sont pas les sharewares que j'ai trouvés qui sont difficiles à trouver, mais plutôt ceux que je n'ai pas trouvés... Mais je me dis que, pourquoi pas, si je les mets sur le cnam ils seront encore plus accessibles. Et je préférerais cette solution, si elle fonctionnait, plutôt que d'envoyer les fichiers individuellement par e-mail, parce que si je mets le doigt dans l'engrenage, je ne suis pas sorti de l'auberge.

La dernière fois remonte à peu de temps : la démo de MagiCMac 2. J'ai pris soin d'ajouter un fichier .UPL, parce qu'on m'avait dit que c'était peut-être parce que j'en mettais pas que mes uploads n'étaient pas pris en compte (encore qu'on trouve fréquemment sur le cnam des archives non accompagnées de descriptifs). Ca n'a rien changé. Un méga de transfert pour rien. Je me souviens avoir lu une fois dans les news que je préférais mettre les sharewares chez Pressimage plutôt qu'au cnam, parce

que c'était plus rentable. Non, je préfère mettre les sharewares là où ça sert à quelque chose, où ça sert à d'autres.

Maintenant, s'il y a une procédure que j'ai loupée (spécifique au cnam, parce que je sais uploader sur les autres ftp), je la lirai volontiers dans les news fr ou en e-mail.

Les mises à jour

C'est le domaine de la communication qui sera, ce mois-ci, le plus marqué par les mises à jour. Nous trouverons d'abord une version 3.32 de Swiftel, l'émulateur Minitel photo de Xavier Roche. Swiftel photo est maintenant parvenu au stade final, c'est-à-dire que les versions suivantes modifieront quelques détails et corrigeront quelques légers bugs dans un programme que l'auteur considère comme abouti. Coma livre une version 3.80, dans la suite logique des versions précédentes : optimisation et amélioration de la compatibilité avec les fonctions modernes des nouveaux modems (vocal, dispatch entre voix, data et fax...). L'IRC est géré sur Atari par deux applications, et elle sont updatées en même temps : AtarIrc passe en version 0.97 et Frac Irc en version 1.09. Les utilisateurs qui se connectent sur les BBS Maus en Allemagne seront intéressés par ProgList 1.19 qui, je le rappelle, sert à consulter de façon organisée les fichiers récapitulatifs de sharewares disponibles sur ces serveurs.

Eureka, le grapheur aux multiples fonctions, propose une release de janvier 1997 pour l'éternelle version 2.12. Mais j'ai reçu un e-mail de l'auteur, François Le Coat, qui m'a permis de comprendre ce qui a longtemps été un mystère pour moi : Eureka a été écrit en février 1987, qui donne 287, année de naissance d'Archimède, tandis que 2.12 donne 212, année de la mort du même Archimède. Hormis ce petit clin d'oeil, Eureka est un grapheur plein de richesses.

Déjà une nouvelle version 1.1 de FlaySID, l'émulateur de chip sonore Amiga. Quelques optimisations, surtout pour le player DSP.

La nouvelle version 3.80 d'Idealist est immédiatement accompagnée de la traduction du fichier ressource par Jean-Michel Coinus. Précisons que le même Jean-Michel Coinus, dont le travail (ainsi que celui de Romuald Jouffrey) est présenté dans le cahier

sharewares du dernier numéro de STMAG, a également réalisé une deuxième version de la traduction des fichiers de Thing 1.09, et que celle-ci contient maintenant la doc traduite

entièrement.

M Player, player d'animations (QuickTime, AVI, GIF, etc.) sur Falcon et TT en est à la version 2.30. Une version spéciale pour ST(E) est également disponible, d'abord en version 2.30 puis 2.31.

Du côté de MagiC, nous noterons MagiC patch 2.0 (skip d'IDE pour les Falcon sans disque interne) et, surtout, MagiCMac 2.0, présenté dans un encadré avec l'article sur MagiC 5 dans ce même numéro.

Si Two in One semble être devenu l'interface privilégiée pour gérer les archives LZH, ZIP et autres, il ne faut pas oublier que PacShell poursuit son développement avec une version 3.01. PacShell est très bien aussi, et les utilisateurs pourront donc choisir entre l'interface et la méthode d'utilisation de Two in One, qui se rapprocheraient de celles de Kobold, et celles de PacShell qui se rapprochent plus du bureau. On ouvre les archives comme des fenêtres, au milieu des fenêtres des lecteurs. Non, les fenêtres des lecteurs ne sont pas celles des lecteurs de STMAG, mais celles des lecteurs de disquettes et des disques durs. Je préfère préciser, pour que la Terre du Milieu ne soit pas envahie par le courrier de lecteurs désemparés qui cherchent les fenêtres de PacShell au milieu des gouttières et des pigeons...

Et, à propos d'archive, il y a aussi une nouvelle version 9.97b d'UNARJ, le plus efficace pour les archives au format ARJ, plus rare que le ZIP ou le LZH mais malgré tout utilisé, d'autant plus qu'il gère le découpage d'archives en plusieurs segments sans exiger l'intervention d'un programme externe comme Splitter.

Citons la mise à jour 6 d'UDO, qui permet de convertir un fichier source dans un format et une syntaxe propres à UDO) en divers formats de documentation (ST-Guide, html, RTF, Pure-C-help, Apple QuickView, MROFF, Windows-help, etc.). Je serais d'ailleurs bien curieux de savoir ce qu'est le format Apple QuickView...

Les programmeurs en SozobonX C trouveront la mise à jour 1.5 de WindGem ainsi qu'une autre librairie, du même auteur et pour le même langage, sous le nom d'Initfile.

Et, enfin, la mise à jour 1.0 de Parallel Copy, qui permet les transferts entre Atari et PC par le port parallèle.

Je n'ai pas pu tester (non, je n'ai pas acheté de PC, pourquoi ?) mais l'auteur annonce que tous les modèles, du ST à l'Hadès, et tous les PC sont supportés. Et, pour les mêmes raisons (pas de disque formaté MS-DOS sous la main), je peux juste vous parler de l'existence de BigDOS en release 8, sans pouvoir vous confirmer s'il s'acquitte sans lézards de sa tâche : accéder aux partitions PC depuis un Atari. J'ai tout de même consulté la doc et je déconseillerai l'opération à ceux qui n'ont pas une grande maîtrise de ce type de manipulation.

En effet, si beaucoup de détails sont données quant aux partitions MS-DOS, j'ose simplement espérer que les drivers gèrent un port SCSI ou ACSI/SCSI, car je n'ai trouvé aucune précision à ce sujet. Ce n'est pourtant un secret pour personne que, même s'il se répand de plus en plus, le SCSI n'est pas un standard dans le monde PC. Mais, comme cela fonctionne aussi sur ST et TT, c'est vraisemblablement avec des disques MS-DOS en SCSI que cela doit fonctionner. Mais je crains que des utilisateurs essaient de connecter un disque IDE sur leur interface ACSI/SCSI... Prudence donc !

Alterra 0.93b

Béta de Niels Roest
n.p.roest@et.tudelft.nl

Prévu pour ST/STE, ce jeu semble fonctionner sans problème ni installation particulière sur Falcon. C'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser Backward ou STE 2 Falc.

Dès le démarrage, on sent que c'est une réussite. Tout est soigné : le jeu présente un scénario et une complexité (je devrais plutôt écrire une richesse de situations, pour qu'on ne pense pas que le jeu est de nature à filer des migraines) très aboutis, les graphismes sont superbes (bien qu'en basse résolution ST), et l'interface de jeu est bien conçue. On trouvera un peu d'Ultima, un peu de Defenders of the Crown...

Le jeu consiste à gérer des châteaux et des armées, mais surtout à conquérir les territoires adverses et à transformer les chevaliers rivaux en tas de ferraille. Ce jeu d'aventure offre donc une durée de vie raisonnable. C'est un shareware, ou plutôt ce sera un shareware car il est actuellement diffusé en version béta. C'est sans doute pour cela qu'on ne doit pas s'inquiéter s'il lui manque encore le son.

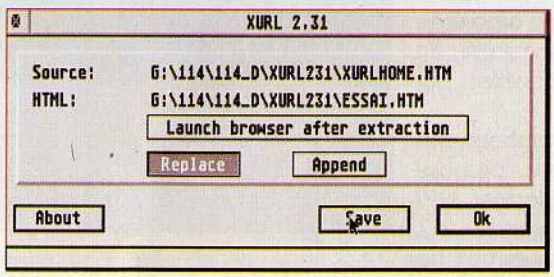
A suivre, absolument.

HomePage Penguin 1.6

Shareware de Matthias Jaap, 70 F
sa6z220@public.uni-hamburg.de

Voici une idée originale. Jusqu'à présent, comme il n'y a pas de logiciel de composition de page html sur Atari (appel aux développeurs !), pour composer une home page en html, il y avait deux possibilités : ou bien utiliser une application ad hoc sur une autre plate-forme, ou bien être suffisamment familiarisé avec le langage html pour écrire la page en source dans un éditeur de texte.

HomePage Penguin ne prétend pas offrir les fonctions de composition d'un programme dédié comme Adobe PageMill, mais permettra, à partir d'un paramétrage effectué par étapes, de composer une page rapidement. Quand vous lancez la composition de la page, vous passez par divers dialogues où vous entrerez le titre de la page, le fond utilisé (neutre, couleur ou image), la couleur du texte et des liens URL, l'intégration d'une image, d'un texte ASCII en une ou deux colonnes, la signature, votre adresse e-mail, etc. Tout cela se fait sans aucune difficulté.



Bien sûr, la page obtenue restera sommaire, mais le résultat est plus que convenable et dépannera les utilisateurs qui ont la possibilité de créer une home page chez leur provider internet. Cela leur laissera le temps d'en peaufiner une s'ils ont un Mac avec PageMill sous la main ou si nous voyons apparaître un composeur sous GEM. Mais, au moins dans un premier temps, voici un moyen de créer une page très correcte et tout à fait utilisable (j'ai vérifié le résultat avec Netscape et CAB). Et ça ne prend que quelques minutes !

Il faudra simplement veiller à mettre l'image dans le même répertoire que le fichier .HTM créé, car c'est ainsi, semble-t-il, que HomePage Penguin gère le lien.

Signalons aussi qu'une option permet de sauver aussi le résultat dans un format propre à HomePage Penguin, ce qui permettra, vous vous en doutez, de modifier votre travail sans devoir repartir de zéro.

Encore une précision importante, pour l'utilisation. Si le programme se manie avec une facilité indéniable, on pourra rencontrer un petit problème au lancement sur Falcon. En effet, le programme est prévu, sur cette machine, pour utiliser le fichier ressource qui correspond au langage utilisé (allemand ou anglais) ou utiliser le RSC anglais si le langage de la PRAM est autre (français, par exemple). En fait, le programme va chercher en vain le RSC français. Pour la version publiée sur le serveur et les disquettes, j'ai fait une copie du RSC anglais que j'ai renommée en HPPING__F.RSC. Si vous trouvez le programme ailleurs, il suffit de faire la même chose pour que le programme fonctionne normalement.

Mais attention, ceci n'est valable que sur Falcon. Sur ST, il vous faudra renommer le RSC anglais en HPPING.RSC.

Notes 1.0

Freeware de Dominique Béréziat
13 rue Georges Sand
91120 Palaiseau
dominique.bereziat@inria.fr

Sous Ease, il est possible de créer des notes sur le bureau. Cela peut être pratique pour conserver un numéro de

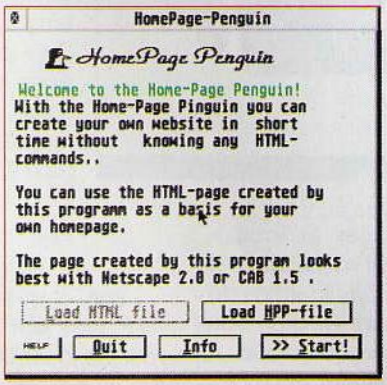
téléphone, le rappel d'un truc à faire ou tout autre chose à portée de regard. Notes propose la même fonction et fonctionne de façon très proche. Plutôt destiné à un environnement multitâches (MultiTos, Geneva ou MagiC sous MagiCDesk), il peut aussi fonctionner sous TOS normal. Il devra alors être lancé en accessoire. Dans ce dernier cas, il ne sera pas forcément très stable, mais l'auteur a prévenu : Notes est plutôt fait pour être utilisé avec un système multitâches.

Comme avec la fonction "Notes" d'Ease, il est possible d'utiliser n'importe laquelle des polices installées, y compris les polices vectorielles et de modifier le corps du texte. En plus, le programme Notes dont c'est qu'on cause maintenant apporte un choix pour le mode de justification du texte.

QuickCis 1.51

Freeware de Jim Ness
27W450 Ridgeview Street
West Chicago
Illinois 60185
USA

J'aurai peu à dire sur cette application, n'étant pas abonné à Compuserve. Mais le rôle de cet article est aussi de signaler des applications qui peuvent être indispensables dans des situations particulières.



QuickCis est une petite interface qui permettra aux utilisateurs qui sont abonnés à Compuserve de naviguer à partir de leur Atari. Elle ouvre l'accès à différents services et messageries, et supporte des vitesses allant de 300 à 9600 bps. J'apprends, en lisant le readme, que le 9600 bps est rare sur Compuserve et que 2400 bps sont plutôt recommandés.

Je trouvais Compuserve un peu dépassé, mais je n'avais jamais imaginé qu'il puisse être à ce point préhistorique..

Wibbly 0.4

Postcardware de Danny MacAleer
350 Broadwater Crescent
Stevenage
Hertfordshire SG2 8EZ
Angleterre
abi91@dial.pipex.com

Voici un programme qui mérite d'être signalé pour deux raisons. La première est son objectif : générer, à partir de quatre formes d'ondes (DCO) et de trois enveloppes DCA, auxquelles s'ajoutent un contrôle de pitch et un contrôle de modulation, des samples AVR 8 bits. La seconde vaut son pesant de cacahuètes : la surdité, ici, n'est pas un handicap car il n'y a aucun autre moyen d'entendre le son que l'on crée et modifie qu'en écoutant l'AVR final ! Et il faut d'abord quitter Wibbly et ouvrir une autre application ! Vous pouvez changer d'enveloppe, de forme d'onde, de modulation sans aucune possibilité de contrôle auditif. Original, non ? Donc, si vous avez, parmi vos relations, un spécialiste du jeu d'échecs en aveugle, il devrait, après une certaine adaptation, avoir de bonnes prédispositions pour ce genre d'exercice...

Le plus amusant, c'est que cette particularité n'est évoquée à aucun moment dans le readme, comme si c'était parfaitement naturel. Je me demande même si je ne vais pas paramétrer Cubase pour ne plus entendre ce que je joue en temps réel. C'est seulement quand toutes les pistes sont composées qu'on pourra entendre le résultat... Je plaisante et j'ironise parce que ça me semble énorme, d'autant plus que, par ailleurs, le principe et la présentation du programme sont pas mal du tout.

Ceci dit, il y a moyen de s'en tirer en travaillant sous un environnement multitâches : on pourra faire tourner parallèlement Wibbly et une application supportant le format AVR et le multitâches (ça ne manque pas).

XURL 2.31

Freeware de Gary A. Priest
32 Castle Street
Inner Avenue
Southampton SO14 6HF
Angleterre
gary@the-gap.demon.co.uk

XURL est une application qui permet, à partir d'un fichier html, c'est-à-dire un document pouvant contenir des URL repérées comme telles, de récupérer ces adresses et de les rassembler dans un document html qui pourra ensuite être ouvert sous un browser.

Son fonctionnement est des plus simple : il suffit de lui indiquer le html source, les coordonnées du fichier de destination (qu'on peut créer, mais on peut aussi ajouter les URL à un fichier html déjà existant), de lancer l'extraction, et le tour est joué. On passera alors éventuellement au fichier source suivant, et ainsi de suite.

Un moyen simple et rapide de se composer une home page pleine de liens vers des sites qu'on visite souvent, d'autant plus qu'il est relativement simple, sous un éditeur de textes, de retirer les sites superflus.

Le monde internet, sur les autres plates-formes, est géré par des applications phares, mais aussi par toute une kyrielle de petits utilitaires très utiles. Il est bon de savoir que, sur Atari aussi, ces petits utilitaires viennent petit à petit enrichir la panoplie d'outils pour accroître le confort de l'utilisateur. Bienvenue au club, donc.

Kivi QWK Reader 2.0

Shareware de Arto JALKANEN
Everstinkuja 6 C 45
02600 Espoo
Finlande
ajalkane@cc.hut.fi

Beaucoup de gens n'ont pas d'accès direct à internet mais peuvent,

grâce à certains BBS, avoir une adresse e-mail et accéder au courrier électronique et aux news. Les BBS qui proposent ce service se chargent alors, d'une part, de récupérer les news d'un certain nombre de groupes et les e-mails destinés à leurs abonnés et, d'autre part, d'envoyer sur le réseau les contributions et e-mails émanant de ces mêmes abonnés.

En général, les BBS utilisent le format QWK (qui est du ZIP ou du LZH, en fait, mais avec des fonctions de classement après décompactage). L'utilisateur va alors charger un paquet QWK (et d'extension .QWK) contenant les messages non lus des groupes auxquels il est abonné et de l'e-mail qui lui aura éventuellement été adressé. Et, après lecture hors connexion, il créera lui même un paquet QWK (d'extension .REP), contenant ses messages et réponses, qu'il enverra au BBS.

Parmi les programmes qui gèrent ce genre d'activité, Kivi, maintenant en version 2.O, est un des meilleurs. Une fois bien paramétré (chemin des archiveurs et des dossiers de travail, en-tête, signature, liste des groupes, etc.), il offre un bon confort d'utilisation. Les messages ramenés, après décompactage et rangement du fichier QWK, sont classés par date ou par sujet, et le programme offre diverses options de navigation qui rendent la consultation naturelle. Recherche, lecture d'une suite de messages sur le même sujet, les fonctions sont bien agencées et il sera bien sûr proposé, au moment de quitter, de sauver un fichier REP si des messages et des réponses ont été créés durant la consultation.

Cela ne remplacera jamais une connexion réelle à internet, mais c'est très utilisable.

Qed 3.97

Domaine Public de Christian Felsch
Bevenser Weg 18
21079 Hamburg
Allemagne
felsch@tu-harburg.d400.de

Parmi les éditeurs de textes, entre Everest qui tient la vedette, 7UP qui n'est plus suivi mais qui offrait des fonctions fantastiques, Edison qui n'a malheureusement jamais été réellement commercialisé, et Tempus, l'ancêtre dont j'ai honte d'avoir failli oublier le nom, Qed tient une excellente place.

On peut l'ouvrir avec ou sans son propre bureau, il peut aussi être utilisé comme accessoire, il offre des paramètres globaux et locaux (par type de document) tout à fait confortables. Le mode de recherche est assez complet et suffira dans beaucoup de situations. Si toutefois on attend d'un éditeur de textes des fonctions très pointues en matière de recherche et remplacement, il faut préciser que celles de Qed restent classiques. Il n'y a pas de moteur GREP comme dans 7UP, autant le savoir.

Par contre, entre les signets, les conversions entre espaces et tabulations, entre majuscules et minuscules, et les macros assignables aux touches de fonction, on trouvera dans Qed un bon éditeur de textes assez ergonomique.

Qed, autrefois shareware est maintenant en domaine public (ne pas confondre avec le freeware : dans ce dernier cas, si le programme est libre d'utilisation, l'auteur conserve ses droits) et les sources sont distribuées. Qed est maintenant diffusé en deux versions : l'allemande et l'anglaise. C'est bien sûr la version anglaise que nous avons conservée, vous le comprendrez aisément.

Le reste

Tout d'abord, les versions de démonstration de deux logiciels distribués par Parx : CD Recorder 1.1Oe et Dform 1.53, tour deux en version française. En version de démo également, la nouvelle version de Studio Son 2+ (release 1.68a), de Studio Capitale, et la version 1.41 de WebSpace, d'Oxo Concept.

Ensuite, un peu de lecture avec les ST Report qui semblent confirmer le fait qu'ils ont pris le relais de l'AEO, une nouvelle version de Maggie, en deux déclinaisons (Falcon et ST) et divers numéros de deux magazines au format html : Atari Times et AtariPhile. Ce dernier est d'ailleurs très complet, tant sur le hard que sur les logiciels, et les quatre numéros couvrent l'information de presque toute l'année 1996.

Les utilisateurs de Falcon, surtout s'ils ont été intéressés par l'existence du Visual Assembleur, ne manqueront pas de jeter un oeil à IO Tools 1.6, un utilitaire de disques durs et de gestion de fichiers (attributs, images) assez intéressant réalisé avec la version 4.1 de Visual Assembleur, justement.

Et l'auteur de l'excellente adaptation sous GEM de NetHack, malheureusement sans mise à jour depuis longtemps, diffuse une librairie C++ pour GEM, AES et VDI qui porte le nom de GEM++ 1.9.

Sans oublier la dernière update des Jaguar Codes (8/1/97)...

A+

Bon, c'est fini pour ce mois, je crois vous avoir tout dit et maintenant c'est à vous de jouer. Je pense pouvoir vous en dire un peu plus le mois prochain sur les nouvelles modalités de liaison avec le serveur et sur les disquettes. En attendant, je vais oublier quelques jours ces dossiers qu'on ouvre et qu'on ferme sans arrêt avant de me remettre en quête de ce qui sera susceptible de vous intéresser le mois prochain.

Babaye !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
Awele	Jeu africain d'Awele	1.0	/JEUX/SOCIETE/AWELE 1O .TOS	ST 1783
Big	Librairie Gem	2.02JH	/PROGRAMM/OUTILS/BIGJH 2O2 .TOS	ST 1785
CAB	Browser WEB et HTML	1.5	/COMMS/RESEAUX/CAB_1 5 .TOS	Serveur seulement
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1.5	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 5 .TOS	Serveur seulement
Connect	Emulateur de terminal	95	/COMMS/TERMINAL/CONN 9 5 .TOS	Serveur seulement
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1.05	/UTILS/SYSTEM/COPS 1O5 .TOS	Serveur seulement
Costa	Coût des communications téléphoniques	1.5	/COMMS/COSTA 1 5O .TOS	ST 1773
CPU MOD	Player de Mod	4F	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/CPUMOD 4F .TOS	Serveur seulement
DF Boot	Gestionnaire de démarrage	1.02	/UTILS/SYSTEM/DFB 1O2 .TOS	Serveur seulement
Diffy/Patchy	Création et application d'updates	2.0	/UTILS/FICHIERS/DIFFY 2 .TOS	ST 1789
DirCompare	Comparaison de dossiers	1.12	/UTILS/FICHIERS/DCOMP 1 1 2 .TOS	ST 1768
Egale	Comparaison de fichiers	3.8 1D	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 8D .TOS	Serveur seulement
ESQ 1 Bank Manager	Gestionnaire de sons pour l'ESQ 1	1.0‹–	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ESQ 1_1_O .TOS	Serveur seulement
Everest	Editeur de textes	3.6B	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 6B .TOS	ST 1753
First Guide O8/ 1 2/ 9 6	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/ 1STG 1 2 9 6 .TOS	Serveur seulement
Five to Five	Conversion de samples	2.13	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 3 .TOS	Serveur seulement
FlaySID	Emulateur soundchip du Commodore 64	1.1New!	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FLAYSD 1 1 .TOS	ST 1809
Frac Irc	IRC sous GEM	1.09 New!	/COMMS/RESEAUX/FRCIR 1O9 .TOS	ST 1805
Freedom démo	Sélecteur de fichiers	2.0	/UTILS/SYSTEM/FREEDOM 2 .TOS	ST 1788
Gemar	Gestion de streamer	3.06	/UTILS/DISK/HARDDISK/GEMAR 3O6 .TOS	Serveur seulement
GEMHexEd	Editeur Hexa	1.02	/UTILS/FICHIERS/GEMHX 1O2 .TOS	Serveur seulement
Gemview	Convertisseur d'images	3.17	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 7 .TOS	ST 1760
Graoumf Tracker	Soundtracker 3 2 voies Falcon	0.8 7 7O	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK_O8 7 7 .TOS	Serveur seulement
Idealist	Impression de textes	3.8O New!	/BUREAU/IMPRIMER/IDEAL 3 8O .TOS	ST 1801
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2.51	/GRAPH/DESSIN/KAND 2 5 1D .TOS	Serveur seulement
Kivi QWK Reader	Reader off line	2.0‹–	/COMMS/BBS/KIVI_2OO .TOS	ST 1804
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2.3O New!	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 3O .TOS	ST 1812
Magic Mac démo	Emulateur Atari sur Mac	2 Fr New!	/EMUL/SYSTEMS/MMAC 2DF .ZIP	ST 1815
Magic PC démo	Emulation Atari sous Windoze PC		/EMUL/SYSTEMS/MAGICPCD .TOS	Serveur seulement
Menu	Sélecteur de démarrage	5.9g	/UTILS/SYSTEM/MENU 5 9G .TOS	Serveur seulement
Ned Player	Player de sons	2.2	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N_PLAY 2 2 .TOS	Serveur seulement
Neurobotix	Jeu de plateformes	1.02	/JEUX/ACTION/NEUROBOT .TOS	Serveur seulement
Notes	Notes sur le bureau	1.0‹–	/UTILS/DIVERS/NOTES .TOS	ST 1817
Pac Shell	Shell pour archiveurs	3.01New!	/UTILS/COMPACT/PACSH 3O1 .TOS	ST 1818
Paula	Player de modules (MOD)	2.5	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 5 .TOS	Serveur seulement
Persistence Of Vision	Raytracing	3.0	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 3_PRG .TOS	Serveur seulement
Piccolo	Dessin	1.05f	/GRAPH/DESSIN/PICC 1O5F .TOS	ST 1780
Pous –Pous	Pousse –pousse	1.3	/JEUX/REFLEXIO/POUSPOUS .TOS	Serveur seulement
Power Up	Course de voitures		/JEUX/ACTION/POWER_UP .TOS	ST 1782
Qed	Editeur de textes	3.97 New!	/BUREAU/TTEXTE/QED_3 9 7E .TOS	ST 1802
QuickCis	Navigateur Compuserve pour ST	1.51‹–	/COMMS/RESEAUX/QUICKCIS .TOS	ST 1806
ST –Guide	Aide en ligne hypertexte	15	/UTILS/DIVERS/STG_1 5 .TOS	Serveur seulement
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3.32New!	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 3 2 .TOS	ST 1806
Tabi	Générateur de tableaux html	1.0	/COMMS/RESEAUX/TABI .TOS	Serveur seulement
Tank Blaster	Bataille de tanks	1.5	/JEUX/ACTION/TBLAST 1 5 .TOS	ST 1778
The Ultimate Arena F	Jeu de karaté	1.0	/JEUX/ACTION/ARENAF 1O .TOS	ST 1779
Thing	Bureau alternatif	1.09D	/UTILS/SYSTEM/THIN 1O9D .TOS	ST 1787
Turbo Veille	Protecteur d'écran	1.18	/UTILS/DIVERS/TURBV 1 1 8 .TOS	ST 1779
UnARJ	Le plus rapide pour archives ARJ	9.97B New!	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNAR 9 9 7B .TOS	ST 1818
Util TGA	Utilitaires pour édition de fichiers TGA		/GRAPH/UTILS/UTIL_TGA .TOS	Serveur seulement
Wibbly	Générateur de samples 8 bits	0.4‹–	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/WIBBLY .TOS	ST 1813
World Conquest	Jeu de stratégie	0.9i	/JEUX/REFLEXIO/WC_O9I .TOS	Serveur seulement
XKey	Clavier étendu		/BUREAU/DIVERS/XKEY .TOS	Serveur seulement
XURL	Extracteur d'URL	2.31‹–	/COMMS/RESEAUX/XURL 2 3 1 .TOS	ST 1805
Yukon	Jeu de réussite	F	/JEUX/REFLEXIO/YUKON_F .TOS	ST 1762
Zark (Falcon)	Moteur de jeu d'aventure du type Ultima		/JEUX/AVENTURE/ZARK_FAL .TOS	Serveur seulement
ZIP Split	Récupération d'archives ZIP abîmées		/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ZIPSPLIT .TOS	Serveur seulement

loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

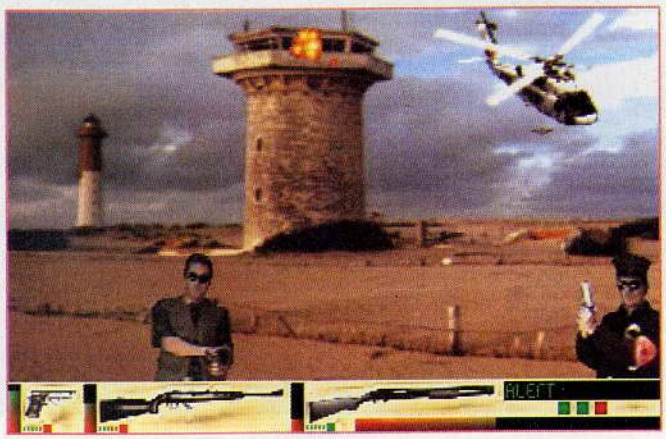
OPERATION SKUUM

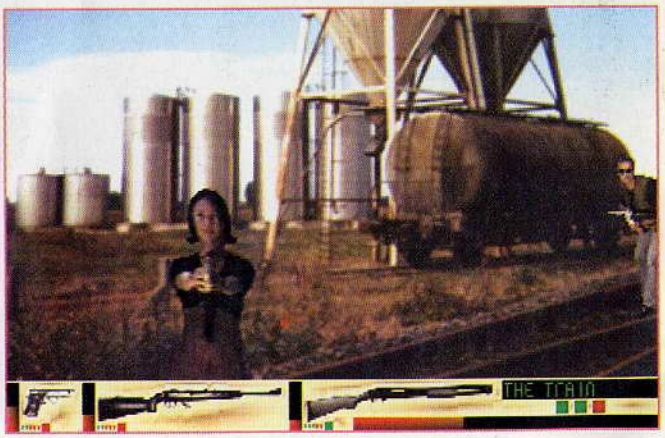
Chose promise, chose due, voici Operation Skuum. C'est encore Logitron, une société décidément dynamique qui nous gratifie d'un nouveau jeu Falcon.

Moi vois, moi tue

Opération est jeu de pure arcade. Pas de besoin de réfléchir ou de lire une doc de 500 pages pour y jouer. Le but est simple, vous devez sauver l'humanité (et oui, encore !) en désamorçant une bombe atomique que des terroristes voulaient faire exploser. Vous devez vous rendre dans divers lieux infestés de méchants pour finalement stopper cette machination infernale. Comme Logitron est sympa avec vous, vous disposez de trois armes différentes pour vous frayer un passage jusqu'à la victoire. Un scénario un peu simple donc, mais on n'en demande pas plus à ce style de jeu qui se veut plus "défouloir" qu'énigmatique.

Le jeu est livré sur une disquette HD





compressée, et tient pas loin de 4 Mo sur le disque dur. Comme toujours chez Logitron, il est livré dans un superbe emballage et avec un manuel en trois langues, plus que fin (une page) mais qui convient bien au jeu.

Fonctionnement

Comme dit précédemment, vous devez suivre un chemin linéaire pour finir le jeu. Ce chemin s'illustre par 7 tableaux différents dans lesquels il faut liquider vos ennemis et réussir à tenir les différentes vagues d'assauts des terroristes (rappelez-vous Opération Wolf sur ST).

Pour cela, vous disposez de trois armes, de munitions limitées et, bien entendu, d'une barre d'énergie. Si votre barre d'énergie tombe à zéro, vous êtes mort mais vous pourrez recommencer le tableau 3 fois avant de voir le fatidique Game Over. Les armes (pistolet, Mitraillette, fusil) ont toutes leurs atouts & &&faiblesses, et sont à utiliser suivant les situations. Vous visez à l'aide d'un petit viseur rouge maniable uniquement à la souris.

Pour tirer, vous utilisez le bouton gauche, pour changer d'arme le bouton droit. Le tout se révèle très aisé à maîtriser et la prise en main est quasi-immédiate. Le seul côté stratégique d'Opération Skuum réside dans l'utilisation judicieuse des armes. En effet mieux vaut ménager les munitions de ses armes lourdes pour des futurs canons et autres missiles. Le pistolet convient pratiquement tout le temps contre des cibles humaines.

A chaque fin de tableau, vous trouverez un bonus choisi au hasard, comme une vie supplémentaire, des munitions...

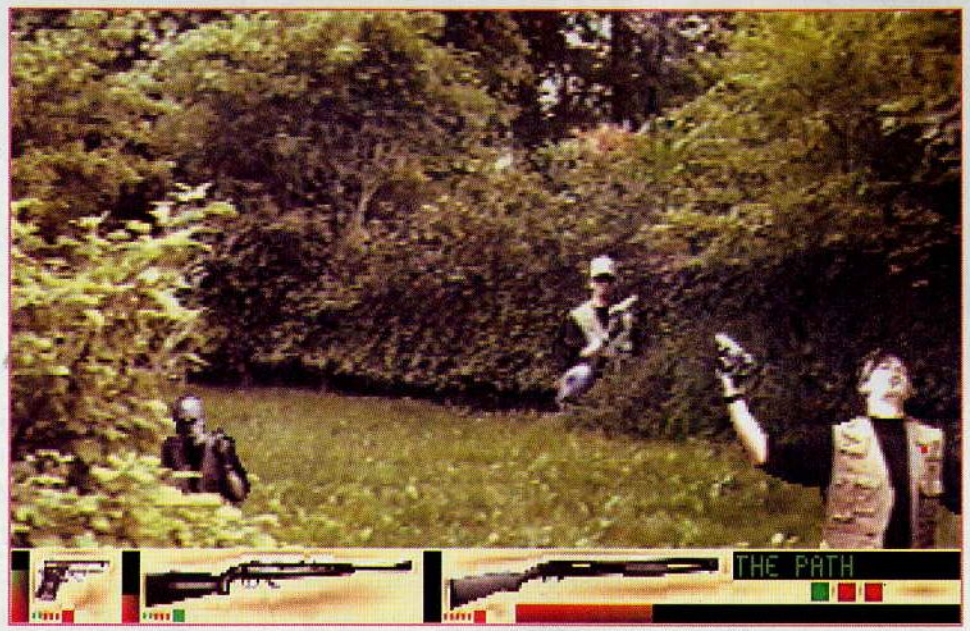
Les compliments

Comme tous les jeux Logitron pour Falcon, les graphismes sont très réussis et en True Color bien sûr. Les personnages ennemis s'intègrent bien dans le décor et le tout donne un aspect très réaliste. Les bruitages et la musique d'intro sont également de bonne facture.

La progression dans la difficulté est très bien gérée même s'il y a du pour et du contre dans le mode d'affichage des ennemis. En effet, comme dans de nombreux jeux de ce genre, les ennemis apparaissent toujours aux mêmes endroits, ce qui permet de progresser en les anticipant, mais le jeu peu perdre de son intérêt lorsque vous connaissez à l'avance tous leurs mouvements. Toujours est-il qu'il vous faudra de nombreuses heures (et une bonne mémoire) pour en voir la fin ; d'autant plus qu'à chaque tableau, les terroristes deviennent de plus en plus entraînés et belliqueux.

Les reproches

En bloc, voici ce qui m'a déplu : il n'y a pas de musique durant le jeu ce qui est fort dommage pour un Falcon (et le DSP ?). Les animations des ennemis sont saccadées dues au manque de place physique (une seule disquette). Pas de "boss" en fin de tableau (excepté à la fin du jeu). Il n'y a pas de système de sauvegarde et à chaque partie il vous faudra recommencer dès le début. Et pour finir, un prix assez élevé pour un tel soft. A moins de 200 FF on peut passer sur quelques imperfections, pas à 300 FF !



Conclusion

Un jeu à dilemme ! Si vous êtes un fan d'acarde, ou de ce style de jeu vous serez ravis. Pour les autres c'est à essayer avant d'acheter. Sinon, prenez-vous plutôt un Aazhom Krypt ou un Radical Race, vous ne serez pas déçus.

Tristan COLLET

OPERATION SKUUM

Falcon
Edité par
Logitron, 'disponible chez votre revendeur habituel.
Prix : 290 FF

- graphismes, unique en son genre.
- des oublis importants, le prix.

les bonnes adresses

Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, cette page est faite pour vous. Faites-vous connaitre par le bias de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41

LA BECANE

96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS
du Mardi au Samedi
tél 01 42 80 10 39
fax 01 42 80 61 46
accès train :
métro Poissonière

LE revendeur ATARI parisien
Hades en démonstration

CLAVIUS

COUCOU, ON EST TOUJOURS LA!!

Et voici notre SAV où vous pourrez TOUT FAIRE RÉPARER : Ordinateurs, Ecrans, Claviers, Amplis, Sonos, Guitares, Effets, etc,etc..
DÉLAIS MÉGA-EXPRESS À PRIX «CRAZY»
Devis Gratuit, Réparations garanties,
Achat, Vente, Reprise, Echange
Tél 01 49 95 95 53 Fx 01 49 95 04 55
17 RUE DUPERRÉ 75009 PARIS M° PIGALLE
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H À 19 H
Retrouvez sur Internet notre légéndaire catalogue
http//www.filnet.fr/clavius/
Toutes nos promos, Toutes nos occases !!

WEST PRINT

164, rue Cuvier
69006 LYON
tél/fax : 04 72 74 15 50

FLASHAGE
CALAMUS SL/95/NT

APAK

66, boulevard Voltaire
75011 PARIS
tél 01 43 57 34 14
fax 01 43 57 34 51

spécialiste parisien de la musique sur Atari
HADES en démonstration

CENTEK

4, av St Exupery
60180 NOGENT SUR OISE
de 12 à 19 heures
tél 03 44 74 63 30
fax 03 44 74 63 40
accès train :
CREIL grande ligne ou RER ligne D

réparation
modification FALCON ST TT
pose CENTurbo, CENTram...

STUDIO CAPITALE

9, rue Lakanal
75015 PARIS
tél. 01 45 32 10 00

STUDIO SON
PRAXIS
CHRYSALIDE
des solutions pour tous les pros de l'audio

ETILDE

3, rue Bertrand de Born
31000 TOULOUSES
tél 05 61 63 48 22

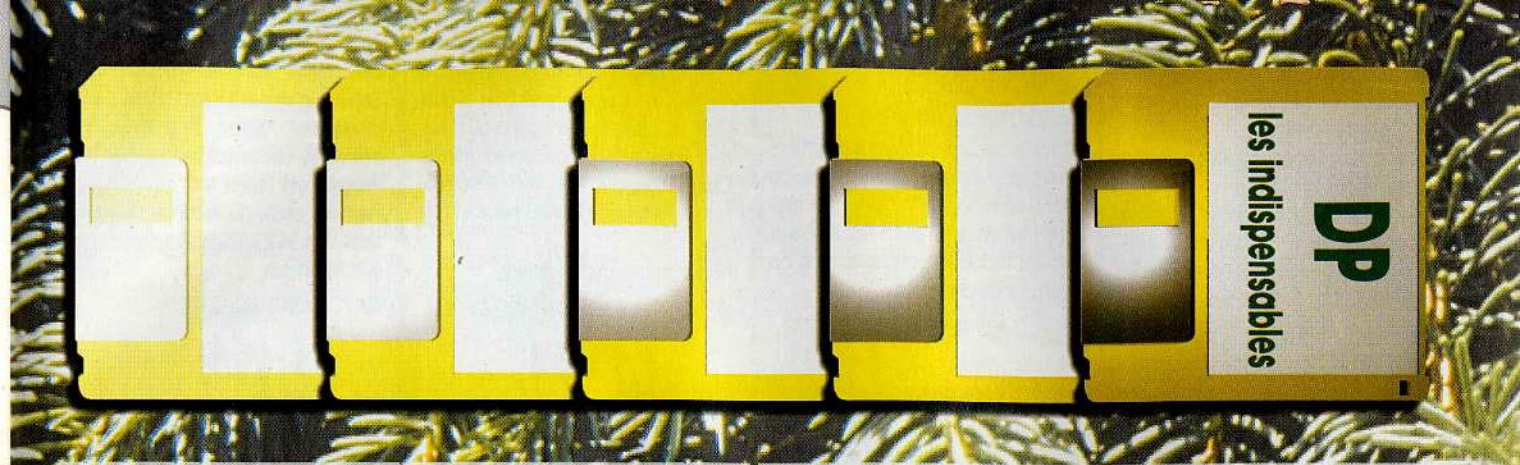
LE REDACTEUR 4+
PAPYRUS GOLD
LA GESTION COMMERCIALE...

l'éditeur spécialiste de la bureautique sur ATARI

IFA

11, rue des Ecoles
59680 COLLERET
tél 03 26 67 77 67

logiciels
freeware et shareware
catalogue gratuit sur simple demande
plus de 1400 disquettes
environ 5000 logiciels



Bureautique

Idealist 3.80

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII. Tout est configurable et la plupart des imprimantes sont supportées. Vous disposez d'une prévisualisation (avec loupe !) et il est possible d'imprimer en plusieurs colonnes. Tout ceci se configure avec une interface graphique superbe !

☎ /BUREAU/IMPRIMER/IDEAL380.TOS

▲▲▲▲▲

Idealist RSC 3.8

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Traduction du ressource pour Idealist 3.8, réalisée par Jean-Michel Coinus.

☎ /BUREAU/IMPRIMER/IDEA38_F.TOS

▲▲▲▲▲

Notice 1.04

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Nouvelle version de notice, un bloc note fonctionnant en accessoire et en application. Bien lire la doc (au format ST-Guide) car toutes les fonctions sont accessibles par raccourci clavier uniquement.

Programme et doc en allemand.

☎ /BUREAU/DIVERS/NOTIC104.TOS

Qed 3.97

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Qed est un des éditeurs phare du domaine public présent sur nos machines. Il possède quelques options originales (utilisation de certaines fonctions sur plusieurs fichiers simultanément) et une interface très agréable à utiliser. Créé par Tom Quellenberg, son développement est poursuivi par Christian Felsch, et il est maintenant en domaine public. Avec nombre de nouvelles fonctions, Qed est réussi et tient le haut du panier ! Version anglaise.

☎ /BUREAU/TTEXTE/QED_397E.TOS

▲▲▲▲▲

Qed sources 3.97

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Sources de QED, le sympathique éditeur de textes dont la version 3.97 est également disponible ce mois-ci.

☎ /BUREAU/TTEXTE/QED_397S.TOS

UDO 6G

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)

UDO est une application TOS pour la conversion de documents texte, mais comme Dirk Hagedorn a réalisé un shell 100% GEM, vous voici en face d'une application GEM pour effectuer des conversions entre différents formats (y compris HTML du Web, ST-Guide et RTF) Dommage qu'il n'y ait pas celui du Rédacteur. Le passer sous RTF avant de l'envoyer sur une autre machine... Version anglaise.

☎ /BUREAU/TTEXTE/UDO6GER.TOS

▲▲▲▲▲

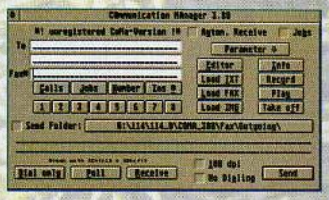
UDO Manuel 6G

STF/STE/TT/Falcon

Voici, au format UDO, les fichiers du manuel d'UDO. Tout cela est en anglais, cette fois.

☎ /BUREAU/TTEXTE/UDO6GMAN.TOS

Communication



Coma 3.80

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.

Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux. Et look 3D si on a au moins le VGA 16 couleurs (de plus en plus beau !) Contient un éditeur de texte.

Logiciel ET DOC en anglais ou allemand.

☎ /COMMS/TERMINAL/COMA_380.TOS

▲▲▲▲▲

Kivi QWK Reader 2.0

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Dernière version de Kivi, ce nouveau reader off line qui permet de récupérer les messages et Emails au format QWK, de les consulter et de préparer les paquets de réponses qui seront ensuite envoyées au BBS hôte. Entièrement sous GEM, Kivi est très fonctionnel et tout à fait comparable aux autres readers courants. Cette version apporte d'autres fonctions d'exportation des messages et de formatage des réponses. Mais quid de l'email ?

Programme et doc en anglais.

☎ /COMMS/BBS/KIVI_200.TOS

▲▲▲▲▲

ProgList 1.19

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

ProgList, qui fonctionne en ACC ou en PRG, est un petit utilitaire très pratique pour qui se connecte sur le réseau BBS allemand MAUS. Il permet de gérer, de trier les fichiers LST uploadés (listes des nouveaux sharewares), de sélectionner et de sauver dans un nouveau fichier les sharewares qui vous intéressent. Une mini base de données bien utile à ceux qui sont concernés. Supporte maintenant le tirer-poser par protocole AV. Aide en ligne sous ST-Guide.

Shareware allemand.

☎ /COMMS/BBS/PROGL119.TOS

Frac Irc 1.09

STF/STE/TT/Falcon

Application pour communiquer en direct sur les canaux IRC (internet relay chat), prévue pour fonctionner avec STiK. Sa particularité est d'être entièrement sous GEM. Farc Irc offre par ailleurs les principales fonctions utiles et indispensables (polices vectorielles, DCC, macros...)

Programme et doc en anglais.

☎ /COMMS/RESEAUX/FRCIRIO9.TOS

▲▲▲▲▲

HomePagePenguin 1.6

STF/STE/TT/Falcon/
MagiCMac/MagiC-PC

Ce programme permet de réaliser simplement une home page html (pour le Web). Il ne s'agit pas d'un éditeur html, mais d'un outil présentant une série de

dialogues, comme un questionnaire. Une fois complétées les étapes, la page html sera composée.
Attention, sur Falcon en tout cas, le programme recherche un fichier HPPING_F.RSC (pour Français). Comme il n'y en avait pas, il a suffit de recopier le ressource Anglais et de le renommer pour que le programme se lance sans difficulté, et en anglais.

☎ /COMMS/RESEAUX/HP_PING.TOS

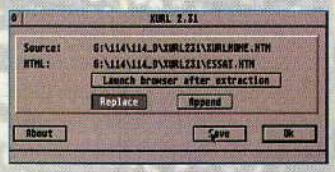
▲▲▲▲▲

IRC 0.67

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
En mode texte, mais c'est toujours ça, voici un IRC dont le vrai nom est ATARIRC, compatible avec Stik, qui vous permet de dialoguer en direct sur les sites IRC. Fonctionne en fait dans toutes les résolutions mais je doute qu'on se connecte sur le net en utilisant la basse résolution ST...
Programme et doc en anglais.

☎ /COMMS/IRC_067.TOS

▲▲▲▲▲



XURL 2.31

STF/STE/TT/Falcon
Une fois définis le document source (qui normalement devrait contenir, dans son texte, des URL comme http://..., ftp://... ou mailto@...) et un document html destination, il suffit de sauver, et donc d'extraire, les URL contenues dans n'importe quel texte. Pratique et très utile, il évitera nombre d'erreurs de retranscription.
Peut être lancé depuis le bureau ou depuis Cab.
Programme et doc en anglais.

☎ /COMMS/RESEAUX/XURL231.TOS

QuickCis 1.51

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
QuickCis est une interface permettant de naviguer sur les différents services de Compuserve à partir d'une machine Atari. L'interface est plutôt dépouillée et loin des monstres graphiques, mais ça peut toujours dépanner...

☎ /COMMS/RESEAUX/QUICKCIS.TOS

▲▲▲▲▲

Swiftel Photo 3.32

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Nouvelle version de Swiftel Photo, la 3.32, l'émulateur de minitel d'abord lié à Sweetel, et gérant dorénavant l'émulation de minitel photo, est devenu un outil à part entière. Belle interface, et excellente suite pour un produit qui a déjà fait ses preuves et qui, avec cette version, ajoute quelques corrections à un produit déjà très stable.

☎ /COMMS/VIDEOTEX/SWFT332.TOS

▲▲▲▲▲

WebSpace démo 1.41

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Version de démonstration du browser Web d'Oxo Concept. En lisant le document html de présentation, on découvre que le programme est encore en cours de création mais aussi qu'il démarre sur de bonnes bases et reprend quelques fonctions importantes pour être compatible avec Netscape et le html 2.
Le programme est annoncé comme fonctionnant sous toutes résolutions mais, raisonnablement, on évitera les basses et moyennes résolutions ST...
Cette démo (en français) ne permet que de lire des pages html en offline.

☎ /COMMS/RESEAUX/WS141_FR.TOS

Demos

Maggie ST 22

STE/TT/Falcon 1 Mo (Coul)
Nhuméro 22 de Maggie, le magazine informatique désormais légendaire. Ce numéro est toujours aussi bien réalisé, riche en couleurs... Beaucoup de news, dont les listes de DP du serveur Anglais Chameleon, des interviews, spécifications du nouveau Centek Phenix, etc.
Version ST
Programme et doc en anglais.

☎ /DEMOS/CANARD/MAGG22ST.TOS

Falcon (1.44)

Maggie Falcon (1) 22

Falcon
Nhuméro 22F (spécial Falcon) de Maggie, le magazine informatique désormais légendaire. Ce numéro est toujours aussi bien réalisé, de plus en plus beau et riche en couleurs... Beaucoup de news, dont les listes de DP du serveur Anglais Chameleon, des interviews, des spécifications du nouveau Centek Phenix, etc.
Première partie (la seconde se trouve dans MAGG22F2.TOS) Programme et doc en anglais.

☎ /DEMOS/MAGG22F1.TOS

AtariPhile 1

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (>=640x400)
AtariPhile est un magazine électronique au format html qui nous vient d'Angleterre. Il devra donc être lu à l'aide d'un browser web comme Cab. Beaucoup d'infos diverses (machines, applications, sharewares, etc.). Numéro d'avril 1996.

☎ /UTILS/DIVERS/APHILEO1.TOS

▲▲▲▲▲

AtariPhile 3

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (>=640x400)
AtariPhile est un magazine électronique

BON DE COMMANDE

Conditions de vente :
39 F la disquette / 175 les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes
Attention
En cas de références comportant plusieurs disquettes, vous devez obligatoirement multiplier par 39 F le montant de disquettes

références (par ordre croissant svp)								titres ou descriptions	prix
S	T	X	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
ST MAGAZINE n°114								frais de port	15 F
								TOTAL »»»»»»»»»»»»»»	

nous vous rappellons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite. Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

au format html qui nous vient d'Angleterre. Il devra donc être lu à l'aide d'un browser web comme Cab. Beaucoup d'infos diverses (machines, applications, sharewares, etc.). Numéro de septembre 1996.

☎ /UTILS/DIVERS/APHILEO3.TOS

▲▲▲▲▲

FlaySID 1,1

Falcon

C'est sympa, vous pourrez retrouver tous les sons qui ont fait la gloire du Commodore 64 grâce à ce petit player, livré avec quelques sons célèbres. Le readme indique où en trouver d'autres, il paraît qu'il y en a un paquet qui circulent... Cette version optimise le player DSP et les synchronisations.

Simple d'utilisation et authenticité de l'émulation garantie.

☎ /MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FLAYSD11.TOS

▲▲▲▲▲

Maggie Falcon (2) 22

Falcon

Nhuméro 22F (spécial Falcon) de Maggie, le magazine informatique désormais légendaire. Ce numéro est toujours aussi bien réalisé, de plus en plus beau et riche en couleurs... Beaucoup de news, dont les listes de DP du serveur anglais Chameleon, des interviews, des spécifications du nouveau Centek Phenix, etc.

Seconde partie (la première se trouve dans MAGG22F1.TOS).

Programme et doc en anglais.

☎ /DEMOS/MAGG22F2.TOS

AtariPhile 2

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (›=640x400)

AtariPhile est un magazine électronique au format html qui nous vient d'Angleterre. Il devra donc être lu à l'aide d'un browser web comme Cab. Beaucoup d'infos diverses (machines, applications, sharewares, etc.). Numéro de juin 1996.

☎ /UTILS/DIVERS/APHILEO2.TOS

▲▲▲▲▲

AtariPhile 4

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (›=640x400)

AtariPhile est un magazine électronique au format html qui nous vient d'Angleterre. Il devra donc être lu à l'aide d'un browser web comme Cab. Beaucoup d'infos diverses (machines, applications, sharewares, etc.). Numéro de décembre 1996.

☎ /UTILS/DIVERS/APHILEO4.TOS

IO Tools 1,6

Falcon

Ces utilitaires pour disques durs, réalisés en visual assembleur, sont destinés aux machines MC68030 avec AES 3.40 (Falcon) mais peuvent tourner sur TT. Backup total ou partiel de disques amovibles, split et assemblage de fichiers, réparation d'archives ZIP, protection de fichiers...

☎ /UTILS/DISK/HARDDISK/IOTOOL16.TOS

▲▲▲▲▲

MagiC IDE patch 2,0

Falcon

Ce patch force MagiC à éviter de scanner les disques IDE sur Falcon. Très utile pour les configurations Falcon sans disque IDE. Dernière version qui, à côté des versions 4.01, 4.02, 5.00, 5.01 et 5.02, patche aussi la 5.04 et devrait même être capable de patcher les futures versions de MagiC..

☎ /UTILS/DISK/HARDDISK/MPATCH20.TOS

▲▲▲▲▲

Studio Son v2+ démo 1,68a

Falcon (VGA 16)

Version de démo du nouveau Studio Son, véritable laboratoire de trafic sonore édité par Studio Capitale. Un petit bijou à réserver au Falcon car sur TT c'est instable. De toute façon, les possibilités de traitement de son du programme méritent largement un son haut de gamme que le TT ne peut pas offrir.

☎ /MUSIQUE/SAMPLES /UTILS/STD2168A.TOS

Graphisme

DFORM 1,53

STE/TT/Falcon

Version de démonstration du programme de Morphing édité par Parx. Cette démo ne gère pas les animations. Programme en français.

☎ /GRAPH/UTILS/DFORM153.TOS

▲▲▲▲▲

EUREKA

STF/STE/TT/ Falcon (›=640x400)

Ce traceur en version 2.12 de février 1987 est maintenant en révision janvier 97... Il permet de définir des expressions assez complexes avec une interface GEM un peu spéciale... On pourra dire que c'est un numéro de version persistant...

Programme et doc en français.

☎ /SCIENCES/MATHS/EUREKO197.TOS

▲▲▲▲▲

M Player 2,30

TT/Falcon/MagiCMac (›=VGA 256)

Ce player lit les fichiers QuickTime d'Apple (appelés MOV sur PC) compressés en CVID, RLE8 et RLE16, SMC8 et RAW8, les fichiers AVI en CVID, CRAM16 ou CRAM8, RLE8 et RGB8, le FLM, les fichiers FLI, les animations GIF et le SEQ de CyberPaint. Accepte le son mono/stéréo en 8 et 16 bits.

Fonctionne sur Falcon en True Color et sur TT (y compris maintenant sans carte 32768 couleurs). Tourne aussi sous MagiCMac et Hades 60, mais sans le son.

Réalisation française.

☎ /GRAPH/ANIM/MPLYR230.TOS

▲▲▲▲▲

M Player STE 2,31

STF/STE/TT/Falcon (Coul)

Ce player lit les fichiers QuickTime d'Apple (appelés MOV sur PC) compressés en CVID, RLE8 et RLE16, SMC8 et RAW8, les fichiers AVI en CVID, CRAM16 ou CRAM8, RLE8 et RGB8, le FLM, les fichiers FLI, les animations GIF et le SEQ de CyberPaint. Accepte le son mono/stéréo en 8 et 16 bits.

Cette version est réalisée spécialement pour STF (sans le son) et STE, affichage en basse résolution ST.

Réalisation française.

☎ /GRAPH/ANIM/MPSTE231.TOS

bon de commande

Nom

Prénom

Adresse 1

Adresse 2

Code postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

☐ Chèque

☐ Mandat

à l'ordre de :

LA TERRE DU MILIEU

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES

Jeux

Alterra 0.93b

STF/STE/Falcon 1 Mo (Coul)

Alterra est un jeu de stratégie prévu pour STF et STE mais qui semble très bien fonctionner sur Falcon (et peut-être sur TT). Le but est de conquérir toute une région et ses châteaux. Des éléments ont été pris aux jeux de rôles afin de pimenter encore le jeu qui est déjà très complet. On peut jouer jusqu'à quatre joueurs (humains ou autres, ou pilotés par le programme).

Ce qu'il faut noter, c'est le très grand soin apporté à sa réalisation. Excellents graphismes, interface ergonomique, un concept de jeu rarement atteint sur nos machines.

Version bêta avant sharewaré. Sera suivie suivant les retours (voir readme).

☎ /JEUX/AVENTURE/ALTERRA.TOS

▲▲▲▲▲

Jaguar Codes 0108

STF/STE/TT/Falcon/MM

Vous sèchez ? Vous voulez la Punisher dans Super Burn Out ? Ou bien 100 millions au démarrage de Syndicate ? Ou bien... Alors ce petit texte ASCII en anglais est fait pour vous. De nombreux jeux Jaguar y sont passés à l'ouvre-boîtes. Version du 8 janvier 1997.

☎ /JEUX/DIVERS/JC_0108.TOS

▲▲▲▲▲

Midi arpeggiator 1.0

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Cette démo d'un arpégiateur Midi plutôt bien réalisé tourne sur toutes machines. Elle ne nécessite que 512 Ko sur ST, mais 1 Mo sur Falcon, dont elle exploite bien les ressources 3D en couleur.

☎ /MUSIQUE/MIDI/ARPDEMO.TOS

▲▲▲▲▲

ST Cheats

STF/STE (Coul)

Voici une compilation de cheats, c'est-à-dire de trucs et astuces pour tricher dans différents jeux. Ne fonctionne vraiment que sur ST, même si on décompacte le PRG (compacté en Atomic 3.5) avant de le lancer.

☎ /JEUX/DIVERS/ST_CHEAT.TOS

▲▲▲▲▲

Wibbly 0.4

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Wibbly, à partir de formes d'ondes et de modulateurs, permet de générer des samples 8 bits au format AVR. Jusqu'ici l'intention est louable, le programme est bien fait et bien organisé, mais il se trouve qu'il y a un bémol, si on peut s'exprimer ainsi. En effet, il n'y a aucun moyen d'entendre le son sous Wibbly, puisqu'il faudra calculer l'échantillon pour l'écouter ailleurs. Pour le moins curieux... Il sera donc logique d'utiliser un système multitâches et une autre application en parallèle...

☎ /MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/WIBBLY.TOS

Programmation

FUA Projeckt

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac

Ces fichiers au format ST-Guide sont une compilation de diverses questions et réponses concernant le GFA Basic. Tout est en allemand, mais le nombre de sujets abordés vaut bien l'effort de ressortir le dico...

☎ /PROGRAMM/SOURCES/GFA/FUA_ST.TOS

▲▲▲▲▲

Gem++ 1.99

STF/STE/TT/Falcon

Voici des librairies C++ pour le GEM, l'AES et le VDI réalisées par l'auteur de NetHack (version GEM).

☎ /PROGRAMM/SOURCES/C/GEM++19.TOS

▲▲▲▲▲

InitFile 1.0

STF/STE/TT/Falcon

InitFile est une librairie destinée à être utilisée avec le SozobonX C, mais pas uniquement, d'après l'auteur. Si on utilise un autre compilateur, il suffit de recompiler la librairie.

Doc en français.

☎ /PROGRAMM/LANGAGES/SOZOBON.C/INITFILE.TOS

▲▲▲▲▲

WindGem 1.5

STF/STE/TT/Falcon

Voici une librairie Gem étendue pour le SozobonX C. Différents sources et un programme de démonstration des possibilités offertes.

Réalisation française.

☎ /PROGRAMM/SOURCES/WINGEM15.TOS

Utilitaires

MagicMac démo 2 Fr

Mac 030 à PPC

C'est la dernière version de démo de Magic Mac, toujours utilisable par tranches d'un quart d'heure et limitée (partitions disponibles et impression).

L'idéal est de transférer le ZIP sur un Mac où Stuffit Expander est installé, et il fera le reste si vous l'appelez pour décompacter. Sinon, ZipIt fera très bien l'affaire.

Cette démo est en français, et placée sur une disquette 1.44 Mo car il n'y a aucune raison qu'elle soit lue sur un lecteur 720 Ko.

Pour qu'il n'y ait pas de malentendu sur des questions de droits, ce n'est pas ST-ZIP qui a été utilisé. ☎ /EMUL/SYSTEMS/MMAC2DF.ZIP

Atari Times 4

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (>=640x400)

Atari Times est un magazine électronique au format html. Il devra donc être lu à l'aide d'un browser web comme Cab.

☎ /UTILS/DIVERS/ATIMES_4.TOS

▲▲▲▲▲

Atari Times 5

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (>=640x400)

Atari Times est un magazine électronique au format html. Il devra donc être lu à l'aide d'un browser web comme Cab.

☎ /UTILS/DIVERS/ATIMES_5.TOS

▲▲▲▲▲

CD-Recorder démo 1.10e

TT/Falcon (>=640x400)

C'est la dernière version de démonstration de CD-Recorder, programme de gravure de CD-Rom et CD audio fonctionnant en drag and drop et testé dans ST MAG n° 105.

La démo est en français.

☎ /UTILS/DISK/CDRECTIO.TOS

Atari Times 7

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac (>=640x400)

Atari Times est un magazine électronique au format html. Il devra donc être lu à l'aide d'un browser web comme Cab.

☎ /UTILS/DIVERS/ATIMES_7.TOS

▲▲▲▲▲

Big-DOS 8

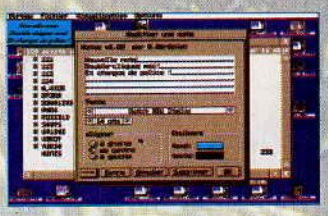
STF/STE/TT/Falcon

Big-DOS est un utilitaire qui permet de reconnaître et de gérer les partitions MS-DOS depuis un Atari. Forcément, l'installation et l'utilisation ne sont pas à la portée du premier venu...

Programme en allemand avec doc anglaise.

☎ /UTILS/DISK/HARDDISK/BIGDOS8.TOS

▲▲▲▲▲



Notes 1.0

Falcon

Ce programme permet de poser des

notes sur le bureau. Il est prévu pour fonctionner plutôt sur un système multitâches, mais peut aussi tourner sous TOS normal en accessoire.
Programme et doc en français.

☎ /UTILS/DIVERS/NOTES.TOS

▲▲▲▲▲

Organiser 1,10

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voici un organiseur, offrant un emploi du temps hebdomadaire, une gestion de tâches, un planning mensuel et annuel. Cette version shareware ne permet pas de sauver les données. La limitation est curieuse, car pour se rendre vraiment compte des possibilités du logiciel, ce n'est pas l'idéal...
Programme et doc en allemand.

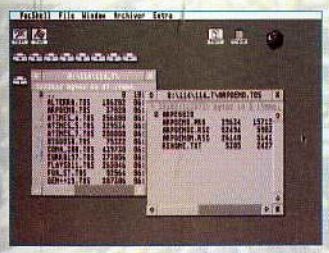
☎ /UTILS/DIVERS/ORGS_110.TOS

▲▲▲▲▲

Parallel Copy 1,0b

STF/STE/TT/Falcon
Cet ensemble regroupe les applications pour Atari et PC nécessaires pour assurer des transferts de fichiers entre les deux plates-formes en utilisant le port parallèle. Beaucoup d'applications pour les différents types de machines et nombreuses docs en anglais.

☎ /UTILS/FICHIERS/PARCP100.TOS



Pac Shell 3,01

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Si vous utilisez des archiveurs tels que LZH, ZOO ou ARC, vous avez remarqué que chacun demande des paramètres et, bien évidemment, aucun d'entre eux n'utilise les mêmes.
Pac Shell est donc là pour vous aider. Il se présente comme un véritable bureau dédié à la gestion des fichiers archives. Toutes les opérations se font à la souris et cela devient un véritable plaisir de manipuler tous ces archiveurs à priori si rébarbatifs !
Shareware en anglais et doc en allemand (ST-Guide).

☎ /UTILS/COMPACT/PACSH301.TOS

▲▲▲▲▲

Thing 1,09F2

STE/TT/Falcon (>=640x200)
Ressource en français pour cet excellent bureau alternatif de taille moyenne, mais avec pas mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement très intéressant.
Nécessite Thing 1.09 allemand.
Deuxième version. Contient les mêmes fichiers que THIN109F, mais avec la traduction complète de la doc en français.

☎ /UTILS/SYSTEM/THI109F2.TOS

▲▲▲▲▲

UnARJ 9,97B

STF/STE/TT/Falcon
Dernière version de ce gestionnaire d'archives au format ARJ. Très rapide et entièrement compatible avec UNARJ 2.41 de Robert K. Jung, c'est un classique du genre. Cette version fonctionne sur toutes les machines (TOS 1.4 mini). Pour l'utiliser facilement, n'hésitez pas à utiliser un shell du genre Two in One, c'est tellement plus pratique !
C'est en anglais.

☎ /UTILS/COMPACT /ARCHIVES/UNAR997B.TOS

Remarker'96 0,72

STF/STE/TT/Falcon/MagiCMac
Remarker permet d'ajouter des notes et commentaires aux fichiers ST-Guide. Interface agréable et pratique.

☎ /UTILS/DIVERS/REMARK72.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1251

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari, et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1251.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1252

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari, et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1252.TOS

ST Report 1301

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari, et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1301.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1302

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari, et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1302.TOS

▲▲▲▲▲

ST Report 1303

STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari, et au format ASCII.
Magazine en anglais

☎ /UTILS/DIVERS/STR1303.TOS

▲▲▲▲▲

Text Tools 09

STF/STE/TT/Falcon
Complément indispensable des Mupfel Tools, ces applications avec paramètres permettent de traiter les fichiers textes avec des commandes écrites spécifiquement pour Atari.
En vrac, on peut transformer un fichier texte au format First Word, ou utiliser GDOS pour faire des sorties.
Une commande permet aussi de rechercher des commandes 'escape' dans un texte afin de les éliminer.
Un complément indispensable aux Mupfel Tools...
Shareware allemand.

☎ /UTILS/SHELLS/TEXTTL09.TOS

le shareware est un contrat moral. Si vous utilisez régulièrement un programme, vous devez rémunérer son auteur de la somme demandée par celui-ci.

3615 ST MAG

1,29 F / mn

le chemin le plus direct pour télécharger * les meilleurs sharewares du monde Atari

* protocole sapristi obligatoire
gratuit sur simple demande à La Terre du Milieu

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU, VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!

HADES

LE CLONE ATARI QUI BOULEVERSE LES DONNEES DE LA MICRO

THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!

HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F

HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 850 Mo, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 1 Mo, NVDI ET4000. Autres configurations sur mesures.

LA BéCaNe
96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS - métro Poissonière
tél. 01 42 80 10 39 - fax 01 74 80 61 46

66, BOUL. VOLTAIRE
75011 PARIS
TEL 01 43 57 34 14
FAX 01 43 57 34 51